SOLUCIONES COMPLETAS PARA JUEGOS NINTENDO

GUÍAS

MARIO KART 7

¡GANA EN TODOS LOS **CIRCUITOS!**

EL PROFESOR LAYTON Y LA LLAMADA DEL ESPECTRO

¡RESUELVE LOS **170 PUZLES!**

LA GUÍA MÁS COMPLETA

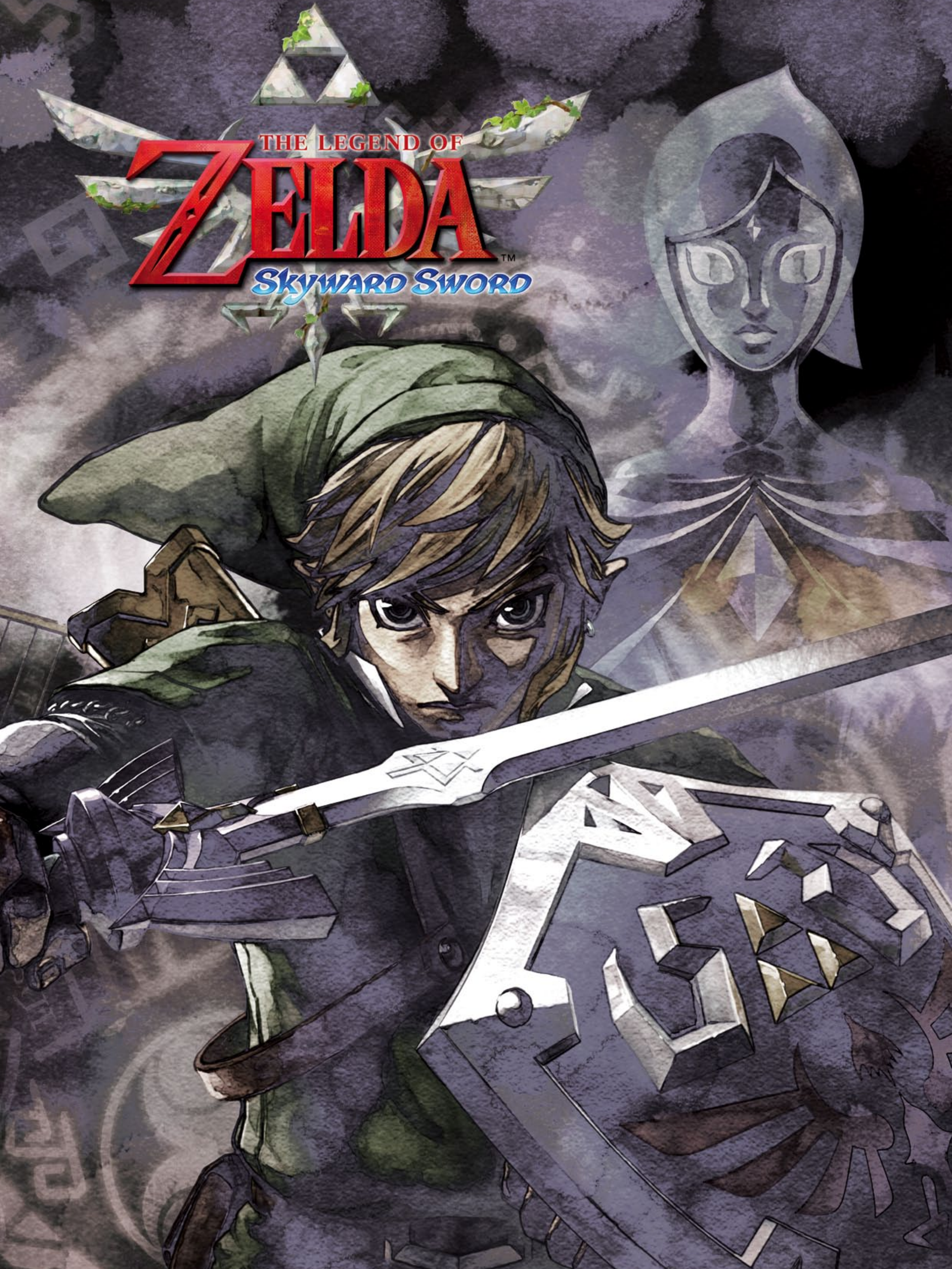
THE LEGEND OF ZELDA™ Skyward Sword

- **PASO A PASO**
- **TODOS LOS OBJETOS**
- **LOS JEFES DE MAZMORRA**
- **TRUCOS Y PISTAS**

¡CONSIGUE LAS **295 MONEDAS!**

SUPER MARIO 3D LAND

+ **XENOBLADE** **SOLATOROBO**


THE LEGEND OF
ZELDA™
Skyward Sword

Sumario

4

Legend of Zelda Skyward Sword

La guía más completa te llevará a recorrer paso a paso el universo de Zelda, luchando contra sus jefes y localizando todos los objetos.

58

Xenoblade Chronicles

Es hora de conocer a fondo las características y habilidades de cada personaje. Necesitarás dominarlas para completar la aventura.

66

Super Mario 3D Land

Un documento único, gracias al que te harás con las 295 monedas estrella y serás el mejor jugón de Mario 3D.

83

Mario Kart 7

Si te sabes los recovecos, atajos y obstáculos de cada circuito de memoria, seguro que no habrá rival capaz de ganarte. Eso es lo que te contamos aquí.

106

Layton y la llamada del Espectro

No permitas que el pánico se apodere de la ciudad, ni de ti, y resuelve todo los puzles.

124

Solatorobo

Recorre cada mundo resolviendo todas las misiones que le encomiendan al héroe protagonista, un perro con forma humana.

STAFF

Director
Juan Carlos García Díaz
Director de Arte
Abel Vaquero
Redacción
Rubén Guzmán (Redactor Jefe)
Maquetación
Augusto Varela (Jefe de Maquetación)
Secretarias de Redacción
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores
Patricia Gamo, Roberto R. Anderson,
Raúl García, Daniel Atienza,

axel springer

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón
Director de Sistemas Javier del Val
Directora de Márketing Belén Fdez. Zori
Coordinación de Producción Roberto Rodas
Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino
Jefe de Servicios Comerciales Jessica Jaime
Directora de Publicidad Mónica Marín
Publicidad Noemí Rodríguez
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448

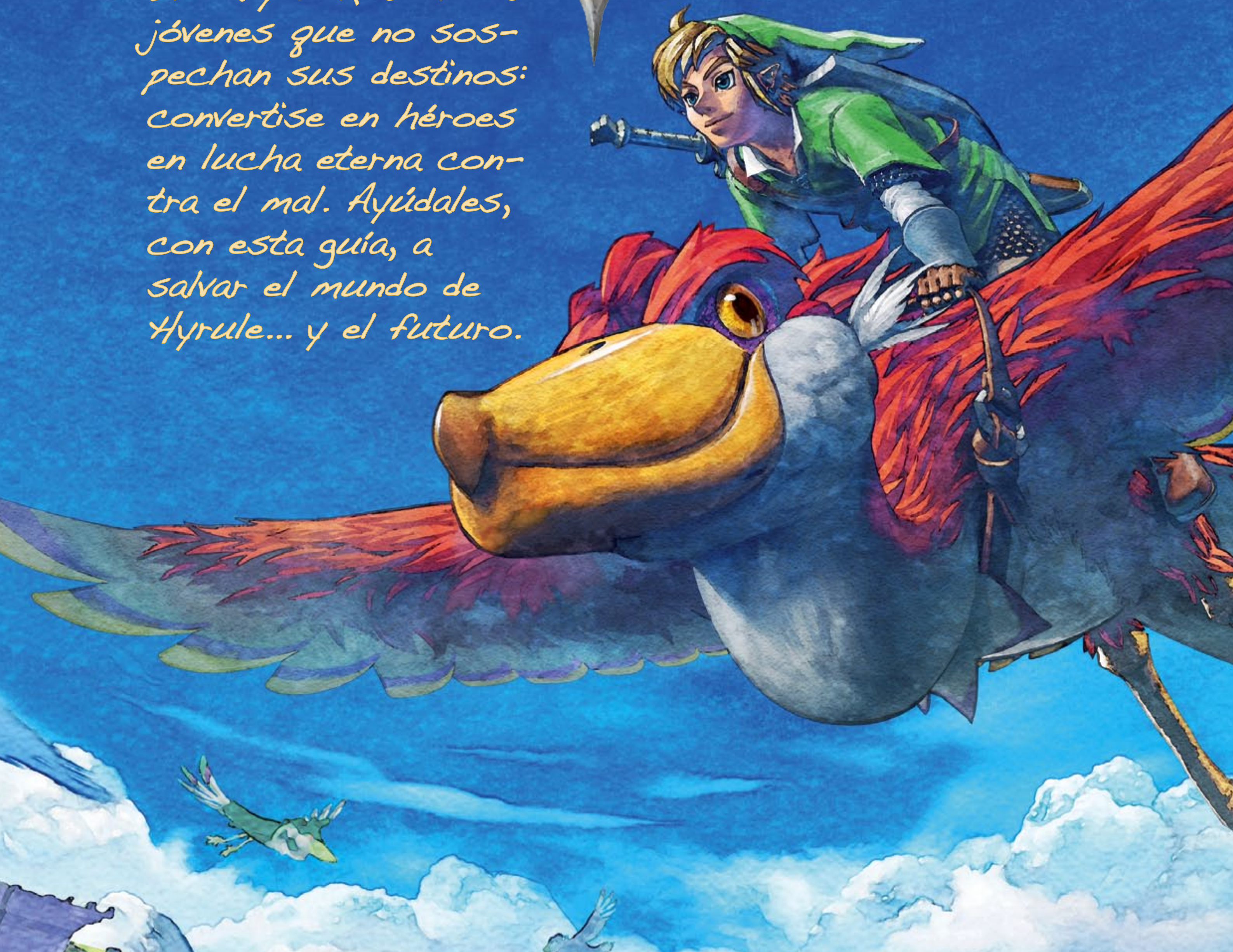
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

ARI Asociación de Revistas de Información
HOBBY PRESS
Publicación controlada por ojd

Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

THE LEGEND OF ZELDA™
Skyward Sword

Zelda y Link son dos jóvenes que no sospechan sus destinos: convertise en héroes en lucha eterna contra el mal. Ayúdales, con esta guía, a salvar el mundo de Hyrule... y el futuro.

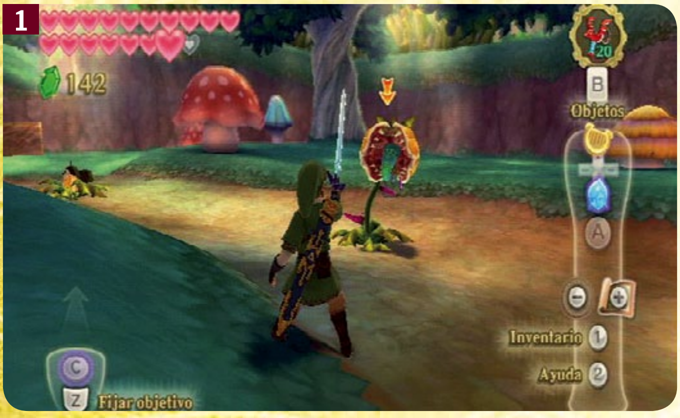


INDICE

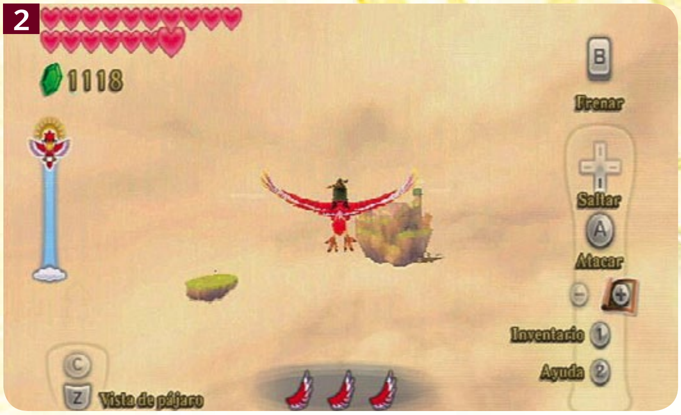
- Introducción................................ pags. 6 y 7
- Equipo.. pags. 8 y 9
- Botellas ....pag. 10
- Colección .... pags. 11 y 12
- Mejoras en el bazar .... pags. 12 y 13
- Cubos divinos ....pags. 14 y 15
- Gemas de gratitud...................pags. 16 a 18
- Prólogo .... pags. 19 a 20
- Extras Prólogo ....pag. 21
- Capítulo 1... pag. 22
- Extras Capítulo 1............................ pag. 26
- Capítulo 2... pag. 27
- Extras Capítulo 2............................ pag. 31
- Capítulo 3... pag. 32
- Extras Capítulo 3............................ pag. 36
- Capítulo 4... pag. 37
- Extras Capítulo 4.............................pag. 41
- Capítulo 5... pag. 42
- Extras Capítulo 5............................ pag. 46
- Capítulo 6... pag. 47
- Extras Capítulo 6............................ pag. 51
- Capítulo 7... pag. 52
- Extras Capítulo 7............................ pag. 56
- Jefes finales..................................... pag. 57

INTRODUCCIÓN

1



2



Skyward Sword es la precuela de la saga The Legend of Zelda, y narra hechos previos a todos los demás juegos de la serie. Aquí conocerás los orígenes de la leyenda y de elementos tan importantes como **la Espada Maestra**. Y hablando de la Espada, el control de esta arma (y de muchos otros objetos) supone toda una renovación para la saga, ya que aprovecha al máximo la tecnología del **mando Wii Plus** para traernos una experiencia más inmersiva y apasionante que nunca. Si te has hecho con esta guía, es de suponer que has adquirido también el juego, por lo que lo primero que queremos decirte es: ienhorabuena! Vas a disfrutar de **uno de los mejores juegos jamás creados,** y a través de las páginas de esta guía esencial, esperamos ayudarte a sacarle todo el jugo de sus numerosísimos detalles y secretos.

COMBATES

Gracias a la tecnología del mando Wii Plus (o el mando normal con el periférico WiiMotion Plus), los combates son ahora mucho más **dinámicos y estratégicos**, y la dirección en la que des los tajos con la espada es fundamental, ya que a menudo tendrás que encontrar las aperturas y puntos débiles de los enemigos. Por ejemplo, a las **babas deku** tendrás que asestarlas en el mismo sentido en el que abren su boca 1, mientras que a los **stalfos** podrás alcanzarlos si les golpeas en los lugares en los que no se cubren con sus espadas. El **escudo** también juega un papel fundamental: lo sostendrás con el nunchuk, y te será muy útil para cubrirte y lanzar luego eficaces contraataques con la espada, e incluso para aturdir enemigos con él. Será una forma nunca vista de sentir los combates de Zelda.

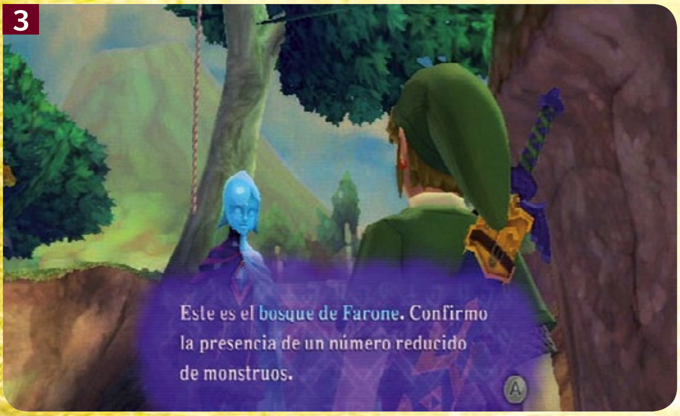
CELÉSTEA Y LOS PELÍCAROS

Los **pelícaros** son unas peculiares **criaturas voladoras** con las que los habitantes de Celéstea pueden viajar por el cielo e ir de unas islas flotantes a otras 2. En la parte inicial del juego tendrás que superar el reto del **Torneo Celeste** a lomos del pelícaro.

FAY

Es el espíritu que representa a la **Espada Divina** (destinada a convertirse en la Espada Maestra) 3. La Diosa le ha encargado ayudar al elegido (es decir, Link) en su aventura, por lo que podrás contar con sus valiosos servicios: **te recordará tus objetivos** en todo momento, y te dará consejos e información sobre los enemigos si le llamas mientras los apuntas, entre otras cosas. Va a ser tu maestra, tu mejor amiga... y tu mejor arma.

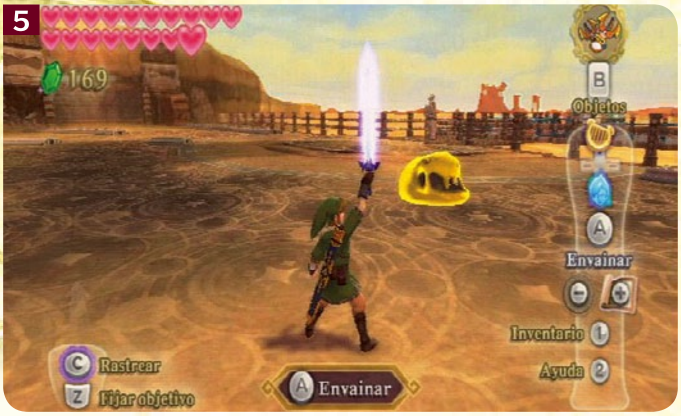
3


Este es el bosque de Farone. Confirmo la presencia de un número reducido de monstruos.

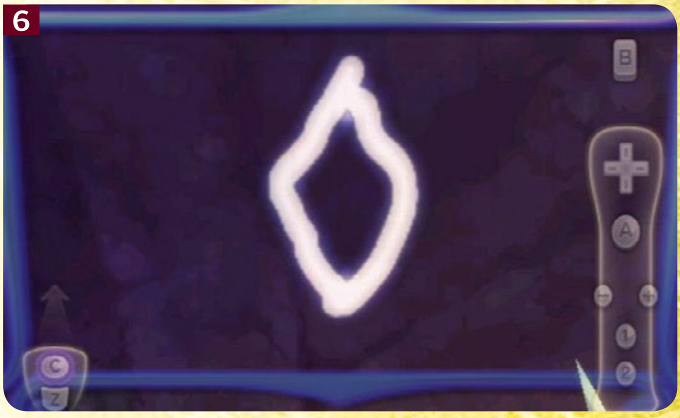
4

Umbral del templo
Volver a Celéstea
Guardar
Elige una opción
Cancelar
Guardar y salir

5



6



ESTATUAS DE PELÍCARO

Cada vez que quieras **guardar** la partida, tendrás que encontrar una **estatua de pelícaro** **4**. Pero tranquilo, ya que hay muchísimas tanto en Celéstea como en las tierras inferiores, y siempre tendrás alguna cerca. Las que encuentres en zonas al aire libre de las **tierras inferiores** podrán llevarte de vuelta a Celéstea en un periquete.

DÍA Y NOCHE

En Celéstea hay muchas cosas que se pueden hacer **de noche**, de hecho los personajes hacen cosas distintas dependiendo de si es día y noche. Acuéstate en alguna de las muchas **camas** que hay en Celéstea y elige dormir hasta la noche. Pero cuidado: la oscuridad también acecha con peligros...

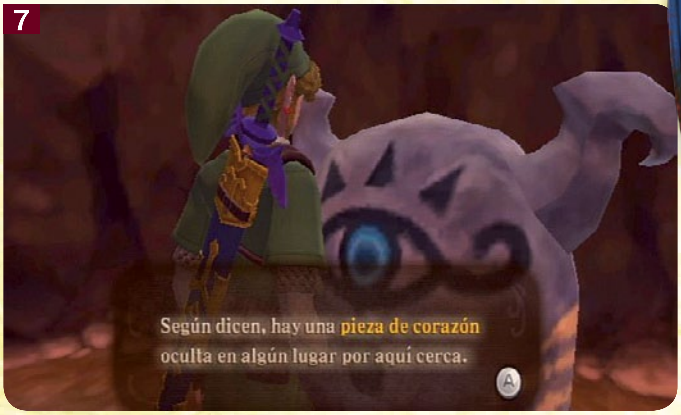
RAYO CELESTIAL

Si apuntas el mando Wii Plus hacia arriba, Link alzará su espada y se imbuirá del poder del **Rayo Celestial** **5**, con el que podrás ejecutar un ataque especial para acabar con los enemigos... y que también sirve para realizar cosas muy diversas: activar **cubos divinos**, dibujar en **muros divinos** **6**, ejecutar acciones relacionadas con el progreso de la aventura principal del juego, y mucho más.

PIEDRAS CHISMOSAS

Si hablas con **el goros Marcodoro** en la Tierra del Presidio, una vez hayas derrotado a El Durmiente por primera vez, te explicará cómo hacer aparecer **piedras chismosas**. Estas piedras (que reconocerás si eres seguidor de la saga) te darán valiosos consejos **7**. Se encuentran en lugares en los que hay grupos de **sacraliposas** revoloteando: toca la **Lira de los Dioses** en esos lugares.

7


Según dicen, hay una pieza de corazón oculta en algún lugar por aquí cerca.

EQUIPO

ESPADA

Link poseerá cada vez un filo más poderoso (1, 2). Todos los tipos de espada se consiguen avanzando en la aventura principal, así que la espada que tengas sólo dependerá de hasta dónde hayas avanzado en el juego.

1. Espada de Aprendiz
2. Espada Divina
3. Gran Espada Divina
4. Espada Divina Alba
5. Espada Maestra
6. Espada Maestra Auténtica

ZURRÓN

El límite de rupias que puedas llevar encima dependerá del tamaño de tu zurrón.

Zurrón pequeño	Caben 300 rupias y empiezas el juego con él.
Zurrón mediano	Caben 500 rupias y te lo da Batolo a cambio de 5 gemas de gratitud.
Zurrón grande	Caben 1000 rupias y te lo da Batolo a cambio de 30 gemas de gratitud.
Zurrón gigante	Caben 5000 rupias y te lo da Batolo a cambio de 50 gemas de gratitud.
Zurrón de ricachón	Caben 9000 rupias y te lo da Batolo a cambio de 80 gemas de gratitud.
Zurrones suplementarios	Por cada uno que tengas, tu zurrón tendrá capacidad para 300 rupias más. Puedes comprar hasta tres en la **Tienda de Terry** (cada uno por 100 rupias), así que de esta manera podrás aumentar hasta 900 rupias más la capacidad de tu zurrón.

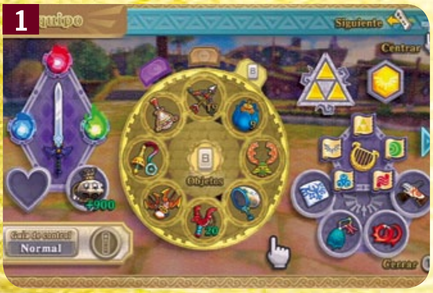
LIRA DE LA DIOSA

El objeto musical de esta entrega de la saga (3). Obtendrás la Lira de la Diosa tras completar **la Refinería de Lanayru**, y con ella aprenderás varias canciones a lo largo de la aventura:

1. Cántico de la Diosa
2. Valor de Farore
3. Sabiduría de Nayru
4. Poder de Din
5. Cantar del Héroe

OBJETOS PRINCIPALES

Cazamariposas	Te costará 50 rupias en **la Tienda de Terry**, y con él podrás atrapar insectos y otras cosas. Mejóralo en la chatarrería y conseguirás el **Cazamariposas Grande**.
Tirachinas	Lo conseguirás en tu primera visita **al Bosque de Farone**. Tiene capacidad para 20 semillas deku, pero puedes ampliarla con bolsas de semillas. Mejóralo en la chatarrería para obtener **el Tirachinas Múltiple**.
Telescarabajo	Lo obtienes en **el Templo de la Contemplación**. Puedes dirigirlo por el aire para activar interruptores y explorar, entre otras cosas. Además, más adelante en **el Desierto de Lanayru** te lo convertirán en **Telescarabajo con Gancho** como parte de la aventura principal, y podrás atrapar objetos con él. También podrás mejorarlo en la chatarrería y convertirlo en **Telescarabajo Veloz** y **Telescarabajo Tenaz**.
Saco de bombas	Lo obtienes en **el Templo Terrenal**. Tiene capacidad para 10 bombas, pero puedes ampliarla con sacos de bombas extra.
Ánfora de aire	Lo obtienes en **la Refinería de Lanayru**. Con él podrás lanzar aire, y te servirá para situaciones de lo más diversas.
Látigo	Lo obtienes en **la Gran Caverna Ancestral**. Sirve para atraer cosas hacia ti o moverlas, y con él podrás activar interruptores específicos, entre otras cosas.
Zarpas	Será tuyo tras superar **el Juicio del Espíritu del Desierto de Lanayru**. Su función es similar a la del gancho en otros juegos de la saga: agarrar objetos y alcanzar zonas elevadas.
Arco	Lo obtienes en el Galeón de las Arenas. Tiene capacidad para 10 flechas, pero puedes ampliarla con carcajes. Mejóralo en la chatarrería para obtener el Arco de Hierro y el Arco Sagrado.

1


2

Objetos
Envainar
Inventario
Ayuda
Rastrear
Fijar objetivo
Envainar

3

Guardar
Tocar

ALFORJA DE AVENTURERO

En la alforja podrás guardar objetos de todo tipo como escudos, botellas, medallones y recipientes que ampliarán tu capacidad de bombas y proyectiles de tirachinas y arco. Al principio podrás llevar 4 objetos en la alforja, pero podrás **ampliar la capacidad** hasta 8 objetos gracias a las **expansiones de alforja**: una de ellas puedes conseguirla activando un **cubo divino**, y las otras tres puedes comprarlas en la **Tienda de Terry** (por 300, 600 y 1200 rupias).

ESCUDOS

Escudo de madera	Es débil contra ataques de fuego, pero fuerte ante ataques eléctricos. Cuesta **50 rupias** en **el bazar**. Puedes mejorarlo 2 veces en **la chatarrería** y convertirlo en **Escudo de Madera Macizo** y **Escudo de Madera Robusto**.
Escudo de hierro	Es débil contra ataques eléctricos, pero fuerte ante ataques de fuego. Cuesta **100 rupias** en el bazar, disponible tras completar **el Templo de la Contemplación**. Puedes mejorarlo dos veces en **la chatarrería** y convertirlo en **Escudo de Hierro Macizo** y **Escudo de Hierro Sólido**.
Escudo sagrado	Puede repararse por sí solo y repeler ataques de todo tipo. Cuesta **500 rupias** en **el bazar**, disponible tras derrotar a **El Durmiente** por primera vez. Puedes mejorarlo dos veces en **la chatarrería** y convertirlo en **Escudo Sagrado Superior** y **Escudo Sagrado Supremo**.
Escudo hyliano	Escudo sagrado capaz de resistir cualquier tipo de ataque sin sufrir ni un rasguño. Consíguelo ganando **8 combates** consecutivos en **el Duelo Atronador** tras revivir al Dragón del Trueno.

BOTELLAS **Puedes conseguir hasta cinco. Más información en la sección “Botellas”**

MEDALLONES

Medallón de corazón	Aumenta la frecuencia de aparición de corazones con los que recuperar tu salud. Hay dos, ambos activando **cubos divinos**.
Medallón de insecto	Te señala en el mapa los lugares con insectos. Cuesta 1000 rupias en **la Tienda de Terry**.
Medallón de tesoro	Aumenta la frecuencia de aparición de tesoros. Activando **un cubo divino**.
Medallón de rupia	Aumenta la frecuencia de aparición de rupias. Activando **un cubo divino**.
Medallón de vida	Añade **un corazón extra** a tu salud. Hay dos: uno activando **un cubo divino**, y el otro cuesta **800 rupias** en **la Tienda de Terry**.
Medallón duradero	Prolonga el efecto de las pociones. Activando **un cubo divino**.
Medallón maligno	Aumenta la frecuencia de aparición de rupias y tesoros, pero está maldito y no te permite abrir la alforja si lo llevas encima. Te lo dará **Batolo** cuando le entregues **30 gemas de gratitud**.

BOLSAS DE SEMILLAS

Te permite aumentar la capacidad de semillas deku extra para el tirachinas. Puedes llevar tantas bolsas de semillas como desees en tu alforja.

B.S. pequeña	Aumenta en **10** la capacidad de semillas para el tirachinas. Puedes comprarla por **100 rupias.** en el bazar tras completar el Templo de la Contemplación, o conseguirla a través de **un cubo divino**.
B.S. mediana	Aumenta en **20** la capacidad de semillas para el tirachinas. Consíguela mejorando la bolsa pequeña en **el bazar**.
B.S. grande	Aumenta en **30** la capacidad de semillas para el tirachinas. Consíguela mejorando la bolsa mediana en **el bazar**.

SACO DE BOMBAS EXTRA

Te permite aumentar la capacidad de bombas. Puedes llevar tantos sacos de bombas como desees en tu alforja.

S.B. pequeño	Aumenta en **5** la capacidad de bombas. Puedes comprarlo por **150 rupias** en **el bazar** tras completar el Templo Terrenal, o conseguirlo a través de **un cubo divino**.
S.B.mediano	Aumenta en **10** la capacidad de bombas. Consíguelo mejorando el saco pequeño en **el bazar**.
S.B. grande	Aumenta en **15** la capacidad de bombas. Consíguelo mejorando el saco mediano en **el bazar**.

CARCAJ

Te permite aumentar la capacidad de flechas para el arco. Puedes llevar tantos carcajes como desees en tu alforja.

C. pequeño	Aumenta en **5** la capacidad de flechas. Puedes comprarlo por **150 rupias** en el bazar tras completar el Galeón de las Arenas, o conseguirlo a través de **un cubo divino**.
C. mediano	Aumenta en **10** la capacidad de flechas. Consíguelo mejorando el carcaj pequeño en **el bazar**.
C. grande	Aumenta en **15** la capacidad de flechas. Consíguelo mejorando el carcaj mediano en **el bazar**.

ACCESORIOS

Paracaídas	La propia Zelda lo ha hecho a mano, y te permitirá aterrizar sin problemas cuando caigas desde grandes alturas. Será tuyo al **ganar el Torneo Celeste**.
Guantes de cavar	Lo conseguirás en tu primera visita **al Volcán de Eldin**, y con él podrás cavar en ciertos puntos y descubrir rupias, corazones, etc. Más adelante, en **el Gran Santuario Antiguo**, recibirás los **Guantes Moguma**, con los que además podrás cavar túneles bajo tierra.
Escama de dragón acuático	Con ella podrás **bucear** por cualquier zona de agua. Supera el Juicio del **Espíritu del Bosque de Farone** para hacerte con la escama.
Pendientes ignífugos	Te permiten soportar las más **altas temperaturas**. Supera el **Juicio del Espíritu del Volcán de Eldin** para hacerte con ellos.

BOTELLAS

Puedes conseguir hasta 5 botellas (1). Te contamos cómo conseguirlas y lo que puedes guardar en ellas.

1. Te la dan en la tienda de pociones del bazar.
2. Está en un cofre en el Templo del Presidio.
3. En la misión "El pelícaro de Corina" de las gemas de gratitud.
4. Está un cofre del Gran Santuario Antiguo.
5. A través de un cubo divino.

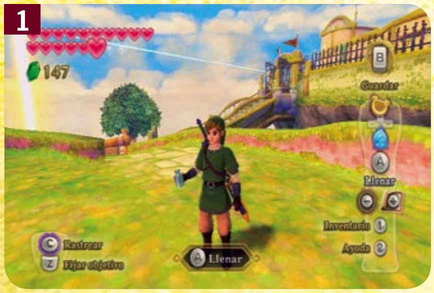
POCIONES

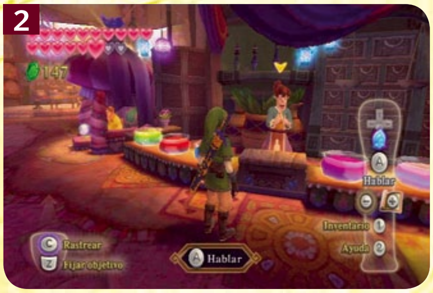
La tienda de pociones se encuentra en **el bazar de Altárea** (2). Aquí comprar diversas pociones que te ayudarán mucho en los momentos más duros de tu aventura. Además, allí también verás a un personaje que te mejorará las pociones que tengas a cambio de insectos y rupias (3).

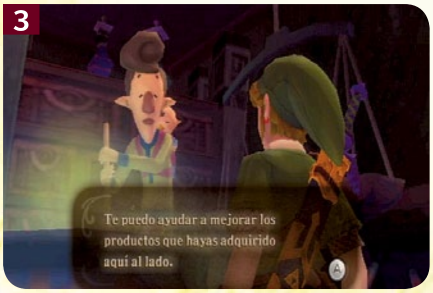
Poción de salud	Cuesta 20 rupias y con ella recuperarás 8 corazones. **Versiones mejoradas: Poción de salud XL** (recuperas todos tus corazones) y **Poción de salud XXL** (recuperas todos tus corazones y puedes usarlo dos veces).
Reparol 100 (4)	Cuesta 30 rupias, y con ella repararás tu escudo y recuperarás 4 corazones. **Versiones mejoradas: Reparol 500** (reparas tu escudo y recuperas 8 corazones) y **Reparol 2000** (igual que Reparol 500 pero con dos usos).
Invencibline 500	Cuesta 200 rupias y con ella reducirás el daño recibido a la mitad durante 3 minutos. **Versión mejorada: Invencibline 2000** (no sufrirás ningún daño durante 3 minutos).
Resistone 500	Disponible tras completar la Refinería de Lanayru. Cuesta 50 rupias y con ella tu indicador de resistencia se vaciará más lentamente durante 3 minutos. **Versión mejorada: Resistone 2000** (el indicador de resistencia no se vaciará durante tres minutos).
Poción de oxígeno	Disponible tras conseguir la escama de dragón acuático. Cuesta 20 rupias y con ella tu indicador de oxígeno se vaciará más lentamente durante 3 minutos. **Versión mejorada: Poción de oxígeno XL** (tu indicador de oxígeno no se vaciará durante tres minutos).

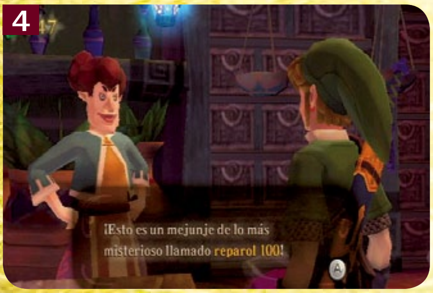
OTRAS COSAS

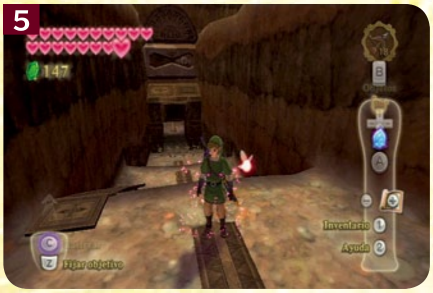
Hada (5)	Es muy útil, ya que con ella **recuperarás 6 corazones** e incluso te salvará de las garras de la muerte cuando hayas perdido todos tus corazones.
Agua	Habrá ciertos momentos del juego en los que te venga bien tener algo de agua embotellada.
Agua sagrada	La encontrarás en **el Manantial de la Contemplación**, y con ella podrás curar a **la Dragona del Agua**.
Esporas de champiñón	Una medicina con la que podrás curar a **cierto pelícaro**.
Esporas chispeantes (6)	Puedes atraparlas tras golpear un champiñón gigante. Tienen usos de lo más interesante como aturdir enemigos e insectos, cambiar el color de las rupias y convertir corazones en hadas.
Sopa de calabaza	Una delicia obra del **dueño del Calabarza's**. Eso sí, a los 5 minutos se enfría y pierde su encanto.

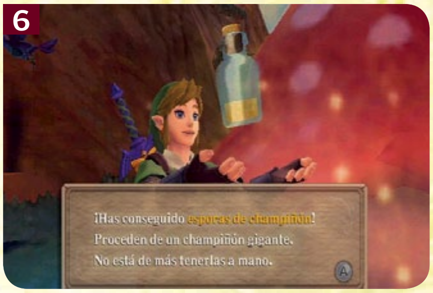
1


2


3

Te puedo ayudar a mejorar los productos que hayas adquirido aquí al lado.

4

¡Esto es un mejunje de lo más misterioso llamado reparol 100!

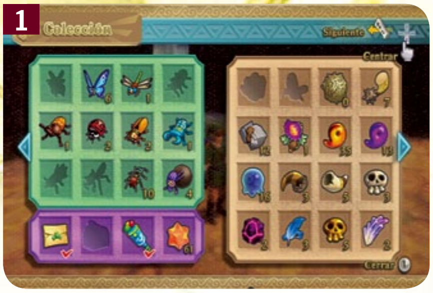
5


6

¡Has conseguido esporas de champiñón! Proceden de un champiñón gigante. No está de más tenerlas a mano.

COLECCIÓN

En Skyward Sword, las colecciones van más allá: coleccionar tesoros e insectos te permitirá mejorar objetos y pociones respectivamente, y así hacer a Link más versátil y poderoso.

1



2

Digamos que durante la noche
mi especialidad comercial cambia...
Vamos, que me dedico a adquirir
tesoros.

3

¡Has conseguido una alhaja ambarina!
Una bonita piedra ámbar redondeada que
se puede encontrar en muchos lugares.
Lo de su forma es todo un misterio...

TESOROS

Hay **16 tipos de tesoros** (**1**), que puedes conseguir de muchas maneras. Puedes usarlos para mejorar objetos en la **hatarrería**: tendrás que pagar cierta cantidad de rupias y entregar los tesoros que requiera cada mejora de objeto. Además, también puedes **vendérselos a Milo** (el de los utensilios del bazar) en su casa de noche (**2**), aunque te recomendamos que reserves tus tesoros para la chatarrería hasta que hayas mejorado todos los objetos que te interese potenciar.

Larvas de abeja	Derriba **panales de abeja** con el tirachinas en los Confines del Bosque de Farone
Pluma de ave	Atrapando **pajarillos** con el cazamariposas en lugares como la Tierra del Presidio
Planta rodadora	En **el Desierto de Lanayru**. Sólo se puede atrapar con el cazamariposas
Cola de lagarto	Elimina **lizalfos** en el Templo Terrenal para conseguirlo
Mineral de Eldin	En **cofres** y **cavando en agujeros** del Volcán de Eldin
Flor arcana	En las **Minas** y el **Desierto** de Lanayru
Alhaja ambarina (**3**)	Un **tesoro muy común** que aparece en lugares de todas las regiones inferiores
Alhaja tenebrosa	En **los Juicios del Espíritu** (también a través del Duelo Atronador) y en **cofres**, aunque escasos
Ectoplasma viscoso	Eliminando enemigos **gelatinosos**
Garra de monstruo	Eliminando enemigos con forma de **murciélago**
Cuerno de monstruo	Usando **el Látigo** contra **los bokoblin** y al lograr entre **20 y 27 tajos** en “Mil pedazos de bambú”
Broche calavérico	Eliminando **bokoblins**
Cristal maléfico	Suelen obtenerse de enemigos con el poder de **lanzar maldiciones**, y al lograr entre 20 y 27 tajos en “Mil pedazos de bambú”
Pluma de ave azul	En varios pero escasos lugares, y al lograr **más de 27 tajos** en “Mil pedazos de bambú”
Broche calavérico de oro	A veces al eliminar **bokoblins**, y al lograr **más de 27 tajos** en “Mil pedazos de bambú”
Objeto perdido de la Diosa	En varios pero escasos lugares, y al lograr **más de 27 tajos** en “Mil pedazos de bambú”

INSECTOS

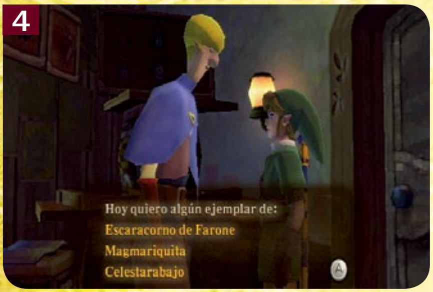
Cuando hayas comprado el **Cazamariposas** en **la Tienda de Terry** podrás atrapar todo tipo de insectos, y si tienes en tu alforja **el medallón de insecto** podrás ver en el mapa los lugares donde puedes encontrarlos. Con ellos **mejorarás pociones** en la botica del bazar y conseguir rupias vendiéndoselos a **Vestro** en su habitación de la academia durante la noche (**4**).

Abeja deku	En los panales de abejas de los Confines del Bosque de Farone
Sacraliposa	Altárea
Gerúdula	Minas y Desierto de Lanayru
Cielérnaga	Durante la noche en el río de Altárea, Calabia, Isla de Terry y otros lugares de Celéstea
Escaracorno de Farone (**5**)	Bosque de Farone y Tierra del Presidio
Magmariquita	Volcán de Eldin
Cigardunera	Desierto de Lanayru
Celestarabajo	Altárea
Saltabosques	Bosque de Farone y Tierra del Presidio
Mantis entrenubosa	Altárea
Hormiga de Lanayru	Minas y Desierto de Lanayru
Eldinabajo pelotero	Volcán de Eldin

OBJETOS RELACIONADOS CON GEMAS DE GRATITUD

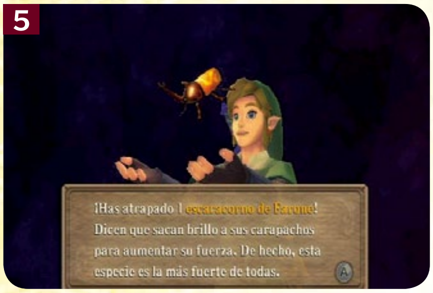
Carta de Corvy	Misión “Amores y desamores de Corvy”
Jaula para insectos de Terry	Misión “El escarabero rex de Terry”
Sonajero	Misión “El sonajero del hijo de Alfred”
Gemas de gratitud (6)	Hay 80. Más información en sección "Gemas de gratitud"

4



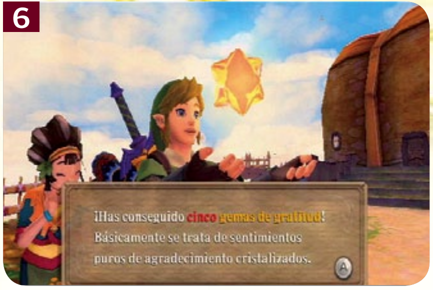
Hoy quiero algún ejemplar de:
Escaracorno de Farone
Magmariquita
Celestarabajo

5



¡Has atrapado 1 escaracorno de Farone! Dicen que sacan brillo a sus carapachos para aumentar su fuerza. De hecho, esta especie es la más fuerte de todas.

6

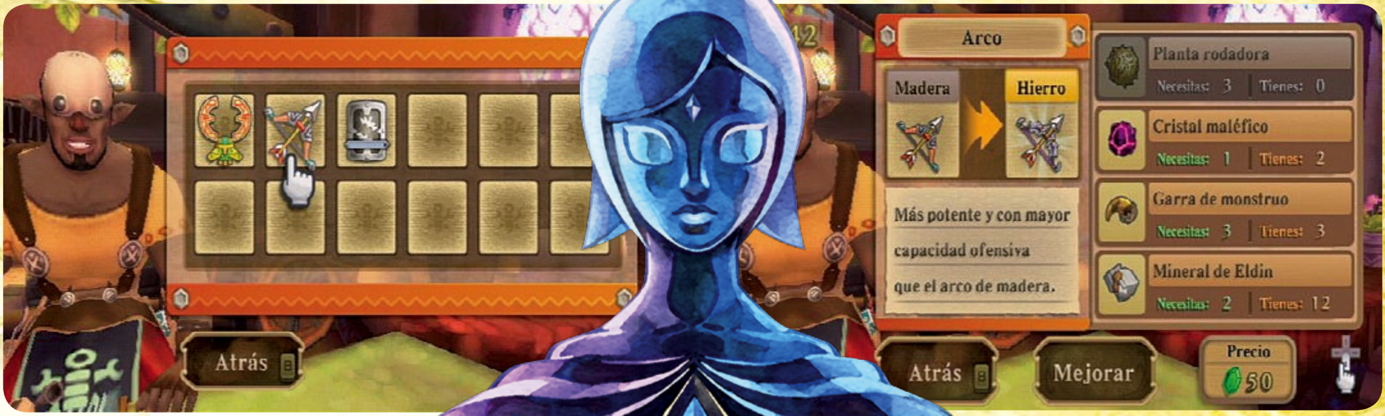


¡Has conseguido cinco gemas de gratitud! Básicamente se trata de sentimientos puros de agradecimiento cristalizados.

MEJORAS EN EL BAZAR

CHATARRERÍA

OBJETO A MEJORAR	OBJETO MEJORADO	REQUISITOS
Arco	**Arco de hierro**	50 rupias, 3 plantas rodadoras, 3 garras de monstruo, 2 minerales de Eldin, 1 cristal maléfico
Arco de hierro	**Arco sagrado**	100 rupias, 5 plantas rodadoras, 3 colas de lagarto, 2 cristales maléficos, 1 objeto perdido de la Diosa
Bola de semillas pequeña	**Bolsa de semillas mediana**	50 rupias, 4 alhajas ambarinas, 3 garras de monstruo, 3 broches calavéricos
Bolsa de semillas mediana	**Bola de semillas grande**	100 rupias, 5 alhajas ambarinas, 3 garras de monstruo, 1 broche calavérico de oro, 1 pluma de ave azul
Carcaj pequeño	**Carcaj mediano**	50 rupias, 3 cuernos de monstruo, 3 alhajas tenebrosas, 5 alhajas ambarinas
Carcaj mediano	**Carcaj grande**	100 rupias, 2 cuernos de monstruo, 3 alhajas tenebrosas, 1 broche calavérico de oro, 1 objeto perdido de la Diosa
Cazamariposas	**Cazamariposas grande**	100 rupias, 3 plantas rodadoras, 2 flores arcanas, 1 cristal maléfico
Escudo de madera	**Escudo de madera macizo**	30 rupias, 2 alhajas ambarinas, 1 garra de monstruo, 1 ectoplasma viscoso
Escudo de madera macizo	**Escudo de madera robusto**	50 rupias, 3 alhajas ambarinas, 2 garras de monstruo, 2 plantas rodadoras, 1 broche calavérico
Escudo de hierro	**Escudo de hierro macizo**	50 rupias, 2 minerales de Eldin, 2 broches calavéricos, 2 garras de monstruo
Escudo de hierro macizo	**Escudo de hierro sólido**	100 rupias, 3 minerales de Eldin, 3 garras de monstruo, 3 plantas rodadoras, 1 pluma de ave azul
Escudo sagrado	**Escudo sagrado superior**	100 rupias, 1 alhaja tenebrosa, 2 plumas de ave, 3 broches calavéricos
Escudo sagrado superior	**Escudo sagrado supremo**	150 rupias, 4 alhajas tenebrosas, 3 plumas de ave, 3 cuernos de monstruo, 1 pluma de ave azul
Saco de bombas pequeño	**Saco de bombas mediano**	50 rupias, 1 cola de lagarto, 3 broches calavéricos, 1 pluma de ave azul
Saco de bombas mediano	**Saco de bombas grande**	100 rupias, 3 colas de lagarto, 4 ectoplasmas viscosos, 2 larvas de abeja, 1 broche calavérico de oro
Telescarabajo con gancho	**Telescarabajo veloz**	50 rupias, 2 flores arcanas, 2 larvas de abeja, 1 broche calavérico de oro
Telescarabajo veloz	**Telescarabajo tenaz**	50 rupias, 3 flores arcanas, 4 alhajas ambarinas, 1 pluma de ave azul. 1 objeto perdido de la Diosa
Tirachinas	**Tirachinas múltiple**	50 rupias, 2 alhajas tenebrosas, 2 alhajas ambarinas, 3 ectoplasmas viscosos



Arco

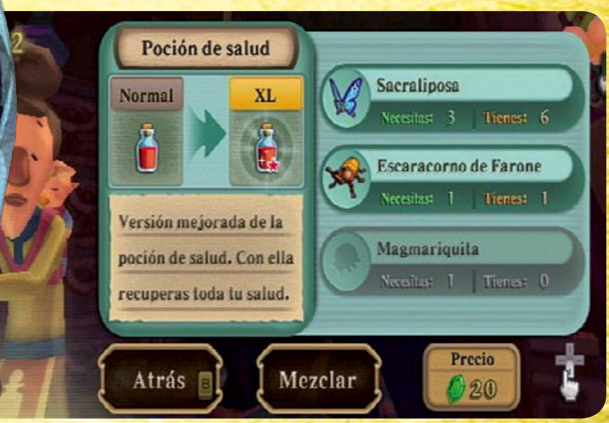
Madera → Hierro

Más potente y con mayor capacidad ofensiva que el arco de madera.

Planta rodadora	Necesitas: 3	Tienes: 0
Cristal maléfico	Necesitas: 1	Tienes: 2
Garra de monstruo	Necesitas: 3	Tienes: 3
Mineral de Eldin	Necesitas: 2	Tienes: 12

BOTICA

POCIÓN A MEJORAR	POCIÓN MEJORADA	REQUISITOS
Poción de salud	**Poción de salud XL**	20 rupias, 3 sacraliposas, 1 escaracorno de Farone 1 magmariquita
Poción de salud XL	**Poción de salud XXL**	30 rupias, 3 sacraliposas, 3 abejas deku, 1 cigardunera, 1 eldinabajo pelotero
Reparol 100	**Reparol 500**	20 rupias, 2 escaracornos de Farone, 2 mantis entrenubosas, 3 abejas deku
Reparol 500	**Reparol 2000**	30 rupias, 2 escaracornos de Farone, 3 hormigas de Lanayru, 1 gerúdula, 1 cigardunera
Invencibline 500	**Invencibline 2000**	40 rupias, 1 saltabosques, 2 eldinabajos peloteros, 3 sacraliposas, 3 cielérnagas
Resistone 500	**Resistone 2000**	20 rupias, 3 magmariquitas, 2 celestarabajos, 2 gerúdulas, 1 saltabosques
Poción de oxígeno	**Poción de oxígeno XL**	20 rupias, 2 celestarabajos, 2 mantis entrenubosas, 2 hormigas de Lanayru


Poción de salud

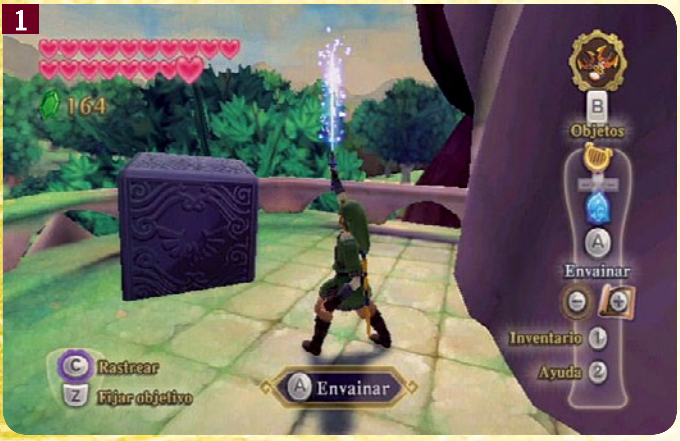
Normal → XL

Versión mejorada de la poción de salud. Con ella recuperas toda tu salud.

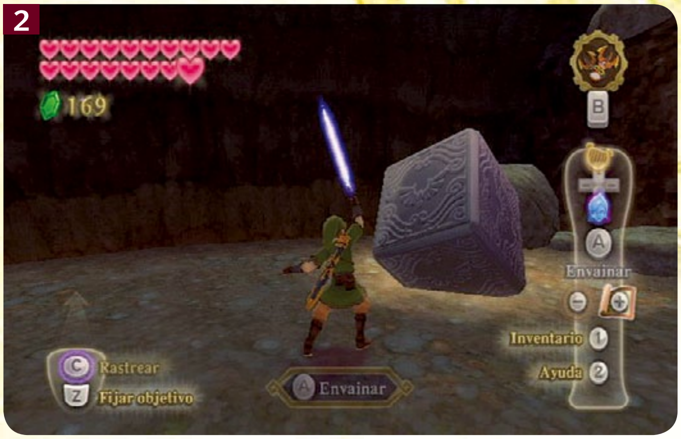
Sacraliposa	Necesitas: 3	Tienes: 6
Escaracorno de Farone	Necesitas: 1	Tienes: 1
Magmariquita	Necesitas: 1	Tienes: 0

CUBOS DIVINOS

1

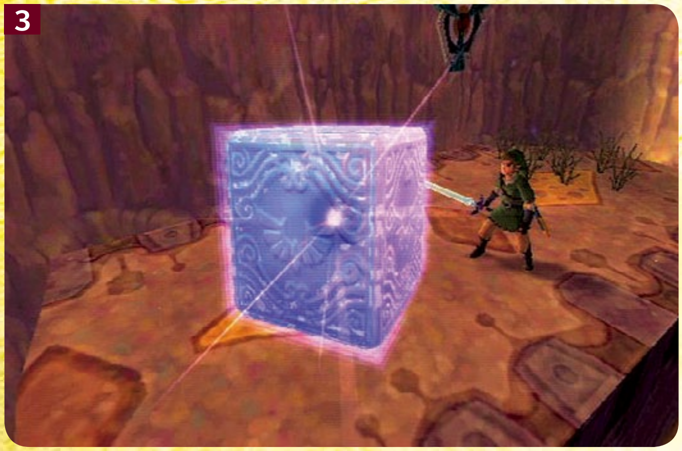

164
B
Objetos
A
Envainar
Inventario
Ayuda
C Rastrear
Z Fijar objetivo
A Envainar

2


169
B
A
Envainar
Inventario
Ayuda
C Rastrear
Z Fijar objetivo
A Envainar

Cuando visites **los Confines del Bosque de Farone** (poco antes de llegar al Templo de la Contemplación), el goron **Marcogoro** te hablará sobre los cubos divinos, unas figuras plateadas que verás repartidas a lo largo del juego. Cada vez que golpees uno de ellos con el rayo celestial de tu espada (1 y 2), saldrán disparados como auténticos cohetes hacia el cielo (3 y 4) y activarán **cofres misteriosos** en Celéstea (5) con todo tipo de premios estupendos como **piezas de corazón**, rupias, medallones y mucho más. En esta sección te contamos dónde encontrar **los 27 cubos divinos** y las recompensas que desbloquean. Este es el orden en el que los **cubos divinos** son accesibles, aunque en ciertas ocasiones tendrás que esperar hasta avanzar más en la aventura principal para poder abrir algunos de los **cofres misteriosos** que hayas desbloqueado, ya que hay partes de Celéstea a las que sólo puedes llegar tras haber abierto un nuevo camino (Interior del Cúmulo) o cuando tengas **la Escama del Dragón Acuático** y **las Zarpas**. Tranquilo, que tienes por delante una aventura muy larga para conseguirlos.

3



4

5

1053
Objetos
Inventario
Ayuda
Rastrear
Fijar objetivo

6

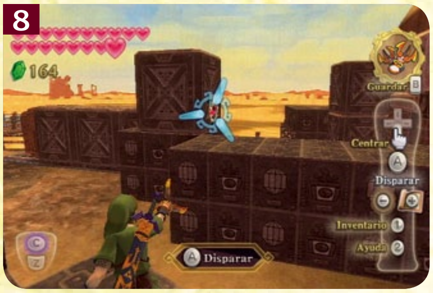
164
Objetos
Descolgarse
Inventario
Ayuda
Rastrear
Fijar objetivo
Descolgarse

7

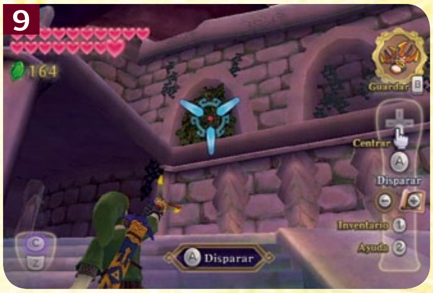
952
Guardar
Centrar
Disparar
Inventario
Ayuda
Disparar

CUBO DIVINO	COFRE MISTERIOSO
1. Confines del Bosque de Farone, junto a Marcogoro.	Expansión de la alforja (Calabia)
2. Junto a la estatua "Umbral del tiempo" de los Confines del Bosque de Farone.	Pieza de corazón (isla al sur de Celéstea)
3. Manantial de la Contemplación, el lugar donde termina el Templo de la Contemplación.	300 rupias (Calabia)
4. Cerca de la estatua "Pie del volcán" del Volcán de Eldin.	Bola de semillas pequeña (isla al noroeste de Isla Fortuna)
5. Al norte de la estatua "Cara este del pie del volcán" del Volcán de Eldin.	100 rupias (isla al noroeste de la Isla de Terry)
6. En la caída libre bajo el Volcán de Eldin; tendrás que aterrizar en la plataforma donde está el cubo.	300 rupias (Isla de los Cantares, en el Interior del Cúmulo)
7. Al este de la estatua "Cima del volcán" del Volcán de Eldin.	Medallón de tesoro (isla al noreste de Celéstea)
8. Al oeste de la estatua "Cima del volcán": escarba en el agujero, sube por el chorro de vapor con una bomba y destruye las rocas.	300 rupias (Isla Bambú)
9. Cayendo por la larga pendiente de arena en la zona del Volcán de Eldin y subiendo por uno de los chorros de vapor.	Pieza de corazón (Altárea) (necesitas la escama de dragón acuático)
10. Cerca de la estatua "Entrada a las minas" de Lanayru.	100 rupias (isla al noreste de Celéstea)
11. Al sureste de la estatua "Zona oeste del desierto" de Lanayru.	Medallón de corazón (isla al este de la entrada a Lanayru)
12. Cerca de la entrada al Templo del Tiempo en el Desierto de Lanayru (golpea al cubo mientras estés en marcha en la vagoneta).	Pieza de corazón (Isla de Terry)
13. En tu ascenso por el gran árbol del Bosque de Farone, lo verás cuando salgas del árbol por una zona elevada.	100 rupias (Altárea: lánzate desde una plataforma de madera y llega planeando)
14. Estatua "Copa del árbol" del Bosque de Farone: busca un saliente cercano y lánzate desde el punto en la imagen (6) para caer en una plataforma.	Medallón de rupia (isla al noreste del Interior del Cúmulo)
15. Al oeste de la gruta donde está la estatua "Profundidades del lago", en el Lago Faroria (Bosque de Farone).	300 rupias (isla junto a Altárea) (necesitas las Zarpas para subir a una isla elevada y lanzarte)
16. Agárrate a una diana al sur de la Refinería de Lanayru para alcanzarlo.	Medallón de vida (isla al noroeste de Isla Fortuna)
17. Destruye la grieta al noreste del Desierto de Lanayru y sigue el camino hasta llegar a unas dianas que te llevarán al cubo (7).	Medallón de corazón (isla al noroeste de la Isla de Terry)
18. Súbete a unos bloques cercanos a la estatua "Antiguo atracadero" del Mar de Arena de Lanayru y busca una diana (8) con la que podrás llegar a una cueva.	300 rupias (Bazar de Altárea)
19. Sube al punto más alto de la zona de la casa del almirante en el Mar de Arena de Lanayru y baja con la tirolina a la plataforma inferior; desde ahí, usa las Zarpas para alcanzar el cubo.	Medallón duradero (isla al noroeste de Isla Fortuna)
20. Tras completar el Escondrijo pirata del Mar de Arena de Lanayru, agárrate a la diana que hay sobre su entrada.	Pieza de corazón (isla elevada en Altárea)
21. Al sureste del gran árbol del Bosque de Farone, agárrate con las Zarpas a una diana que verás en una gruesa raíz del árbol.	Pieza de corazón (isla al este de la entrada a Lanayru)
22. Agárrate con las Zarpas a una enredadera elevada cerca de la estatua "Catarata de Faroria" (Bosque de Farone).	300 rupias (isla debajo de Isla Fortuna)
23. Agárrate con las Zarpas a las enredaderas junto a una ventana exterior del Templo de la Contemplación (Bosque de Farone) (9).	Medallón de rupia (duerme hasta la noche dentro de la Tienda de Terry para poder llegar al cofre en su isla)
24. Lánzate desde una plataforma al oeste de la Cima del Volcán de Eldin (cerca de la catarata donde puedes llenar de agua tus botellas) (10) y aterriza en la plataforma donde está el cubo.	Pieza de corazón (Insectia, en el Interior del Cúmulo)
25. Al oeste de la estatua "Cráter del volcán" de Eldin, súbete a la ventana y agárrate con las Zarpas a las enredaderas hasta llegar al cubo.	Saco de bombas pequeño (Isla de los Cantares, en el Interior del Cúmulo)
26. En la zona de la Cima del Volcán de Eldin, cuando vayas camino de ver al Dragón del Fuego, poco antes de llegar verás un cubo en una zona de lava, al que tendrás que golpear a distancia mientras avanzas en una plataforma.	Botella vacía (isla al oeste del Interior del Cúmulo)
27. Cerca de donde encuentras el brote del árbol de la vida en el Desfiladero de Lanayru.	Carcaj pequeño (isla al oeste del Interior del Cúmulo)

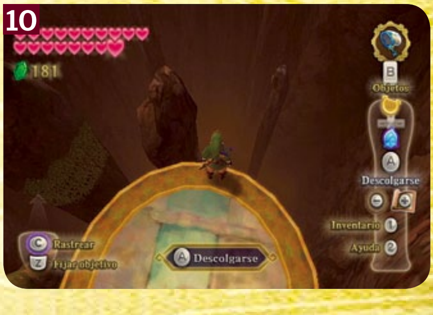
8



9



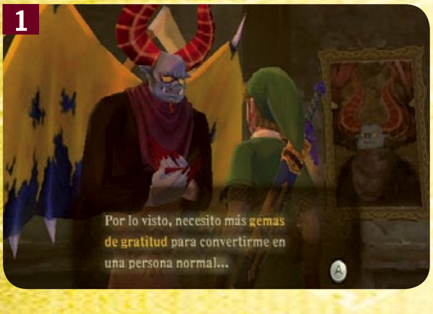
10



GEMAS DE GRATITUD

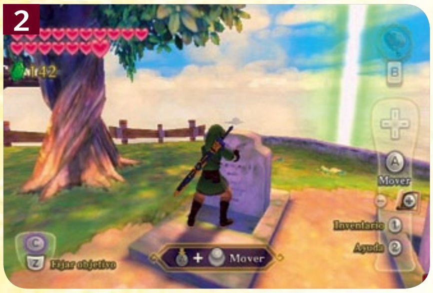
Las gemas de gratitud representan la gratitud más sincera de los habitantes de Celéstea, y podrás reunirlas si les ayudas en diferentes aventuras secundarias. Esto no sólo te permitirá conocer mejor a los vecinos de Link, sino que además te servirá para obtener importantes premios y romper la maldición del demonio Batolo 1.

1

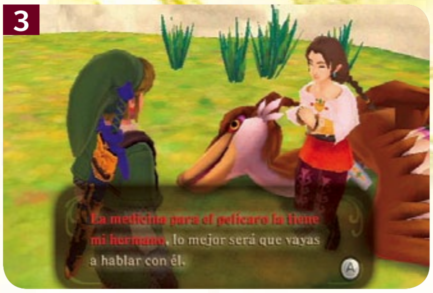


Por lo visto, necesito más gemas de gratitud para convertirme en una persona normal...

2



3



La medicina para el pelícaro la tiene mi hermano, lo mejor será que vayas a hablar con él.

EN BUSCA DE CUQUI:

Esta debe ser tu primera toma de contacto con las gemas de gratitud 2. Tras abrir el camino a las tierras inferiores de Eldin, podrás encontrar de día en Altárea a una mujer cerca de **la Estatua de la Diosa**. Te pedirá que busques a su hija Cuqui, y para encontrarla tienes que ir al **cementerio** (sureste de la ciudad) de noche. Golpea la lápida que hay cerca del árbol y verás brillar un símbolo; empuja la lápida y se abrirá una entrada en la puerta de madera que tienes cerca. Ve por ahí y encontrarás a Cuqui y Batolo; este último te contará su problema y te pedirá que reúnas gemas de gratitud para ayudarle. **Las 5 primeras** podrás conseguirlas si vas a casa de Cuqui por el día y hablas con su madre. Batolo te entregará premios a medida que le lleves gemas (revisa el apartado de recompensas).

EL PELÍCARO DE CORINA:

Si vas a **la gran plaza** verás a Golondro 3, que estará preocupado por su hermana Corina. Ve con el pelícaro hacia el suroeste de Celéstea, a una isla muy cerca de Isla Fortuna. Allí encontrarás a Corina, que te pedirá que vayas a ver a su hermano para que te dé una medicina y así curar a su pelícaro. Así que ya sabes: vuelve a la gran plaza, lleva la medicina a la isla y conseguirás las **5 gemas de gratitud** de Corina. Pero eso no es todo, ya que además podrás quedarte con la **botella vacía** donde estaba la medicina y, por si fuera poco, podrás conseguir **5 gemas de gratitud más** si vas ahora a hablar otra vez con Golondro en la gran plaza. Así da gusto, ¿eh?

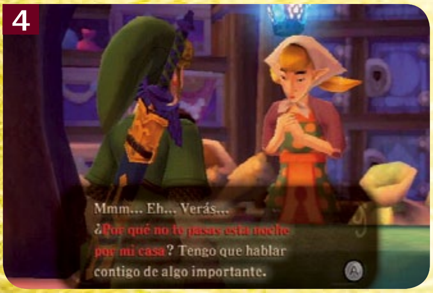
EL ROMPECORAZONES LINK:

Después de hablar varias veces con **Paula**, la de la consigna del bazar, notarás que empieza a sentirse atraída por Link 4. Ve entonces a su casa de noche y habla con **su padre**. Luego ve de día a la consigna y Paula te pedirá que vayas a hablar con ella en su casa por la noche. Por lo tanto, ve otra vez a su casa de noche y tendrás que responder a varias preguntas que te hará, con dos resultados posibles: que se aferre al amor correspondido de Link, o que acabe con el corazón hecho añicos. Si ocurre lo primero, recibirás las **5 gemas de gratitud** de ella, pero si ocurre lo segundo las recibirás de su padre (no puedes conseguir las de ambos). La decisión es tuya, aunque quizás sea mejor no darle falsas esperanzas a la pobre chica cuando todos sabemos que la persona que ocupa el corazón de Link es Zelda...

LIMPIEZA DOMÉSTICA:

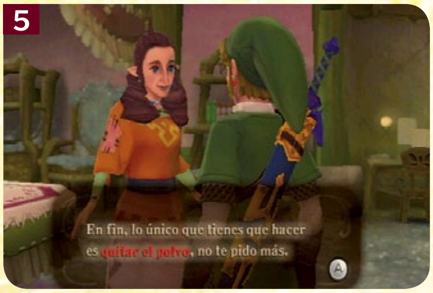
Después de completar la Refinería de Lanayru, ve a **la casa de Coocker en Altárea**... o mejor dicho a su pocilga 5. Parece que vas a tener que ser tú el que deje el lugar adecentado, así que habla con la madre de Coocker y acepta la tarea que te encomienda. Utiliza **el Ánfora del Aire** para limpiar el polvo (incluyendo toda la suciedad de paredes y muebles), y recibirás 20 rupias y las **5 gemas de gratitud** de la madre de Coocker. Además, cada día que vuelvas a la casa podrás ganar 20 rupias siempre que la limpies. ¿Qué harán para ensuciarla tanto?

4



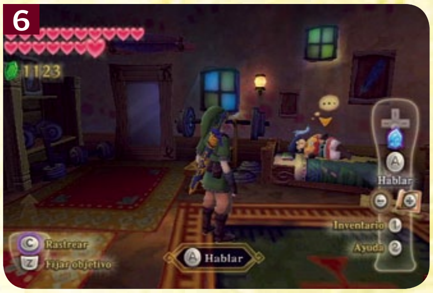
Mmm... Eh... Verás...
¿Por qué no te pasas esta noche por mi casa? Tengo que hablar contigo de algo importante.

5

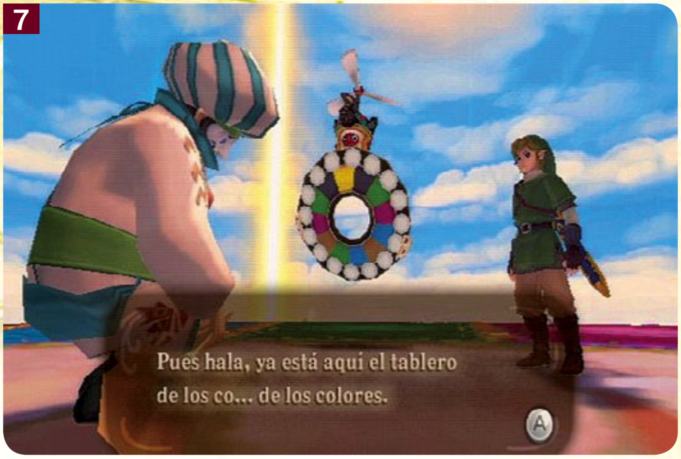


En fin, lo único que tienes que hacer es quitar el polvo, no te pido más.

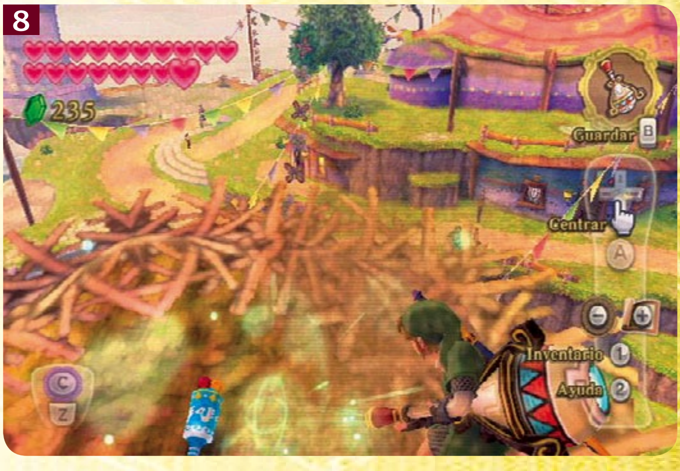
6



7


Pues hala, ya está aquí el tablero de los co... de los colores.

8



AMORES Y DESAMORES DE CORVY: Tras aprender el Cántico de la Diosa 6, ve a la Academia de Caballeros de Noche e intenta entrar al aseo, donde una voz te pedirá papel. Vuelve por el día a esta misma zona y encontrarás a **Corvy**, que te dará una carta de amor y te pedirá que se la entregues a **Gracielle**. Ahora tendrás dos opciones: darle la carta a la misteriosa voz nocturna o dársela a Gracielle. Si haces lo primero y luego hablas por el día con Corvy, se enfadará y se irá a la habitación de Malton, donde podrás obtener las **5 gemas de gratitud** de la mano fantasma a la que le diste la carta. Si haces lo segundo, tendrás que darle la carta a Gracielle durante el día en el áula, y luego hablar con Coocker en la planta de arriba. Después vuelve al áula y verás que Gracielle se decanta por rechazar a Corvy y salir con Coocker, y conseguirás las **5 gemas de gratitud**. Así son las cosas del amor. Sólo puedes hacer una de las dos cosas mencionadas, así que no podrás obtener más de 5 gemas en esta misión.

LA RULETA DE ISLA FORTUNA: Tras activar **la Torre de la Luz** con la Lira de la Diosa, ve a la Isla Fortuna (en la zona suroeste de Celéstea) y habla con el personaje que hay allí 7. A continuación ve a la Región de Lanayru y aterriza en la estatua “Entrada al desierto”. Allí hay una **vagoneta** con rocas a su alrededor y, si destruyes las rocas con bombas descubrirás una roca azul. Actívala y aparecerán unas enredaderas cerca; súbelas y sigue el camino hasta encontrar la ruleta. Ahora vuelve a Isla Fortuna, donde el personaje te dará **5 gemas de gratitud**. Además, desbloquearás el minijuego “La gran ruleta”.

EL SONAJERO DEL HIJO DE ALFRED:

Cuando tengas **las Zarpas**, ve al bazar y habla con Alfred, el señor de las pociones. Te dirá que no puede dormir por las noches debido a los llantos de su hijo. Ahora tendrás que ir a la zona de la ciudad donde puedes cruzar **las piedras** que forman un camino por encima del agua, y engancharte desde el otro lado con **las Zarpas** a las islas flotantes. Cuando estés en la isla flotante más alta, ve a su esquina suroeste y lánzate desde ahí hacia el molino. Si aterrizas encima, podrás usar el Ánfora de aire para despejar el polvo y hacerte con **el sonajero** 8. Dáselo a Alfred por la noche en su casa y recibirás **5 gemas de gratitud**.

LA PUESTA EN FORMA DE GRUYO: Tras completar la Refinería de Lanayru, ve a la habitación de Gruyo en la Academia de Caballeros durante la noche y lo verás haciendo flexiones 9. Te pedirá **una poción** que aumente su resistencia, así que ve al bazar de día y compra resistone 500 (cuesta 50 rupias). Llévaselo a Gruyo de noche. Repite el mismo proceso tras superar la Gran caverna ancestral y luego habla con Gruyo de noche tras haber completado el Galeón de las Arenas. Recibirás **5 gemas de gratitud** y desbloquearás el minijuego “Tiro a la calabaza”.

EMPLEO PARA UN MOGUMA EN CALABIA: Tras conseguir las tres llamas sagradas de la espada, ve a Calabia 10 y habla con

9

¡Todavía tengo que mejorar!
¡Y no pienso parar hasta que consiga levantar un barril con un solo dedo!

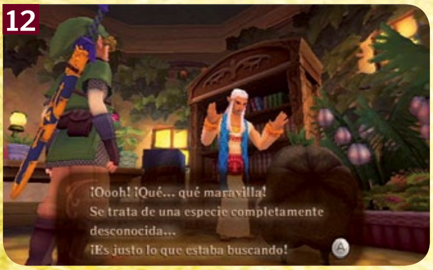
10

¡Aquí traigo al viejo moguma!

11

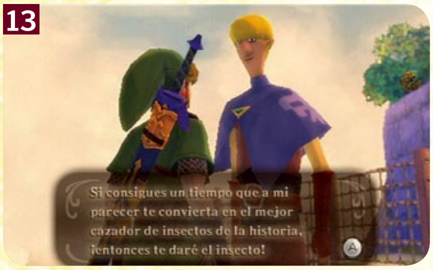
Confirmo la similitud de este objeto con la bola de cristal del adivino y la posibilidad de usarlo como sustitutivo.

12



¡Oooh! ¡Qué... qué maravilla!
Se trata de una especie completamente desconocida...
¡Es justo lo que estaba buscando!

13



Si consigues un tiempo que a mi parecer te convierta en el mejor cazador de insectos de la historia, ¡entonces te daré el insecto!

14

1123
Rastrear
Fijar objetivo
Inventario
Ayuda

Calabelle en el huerto. Te dirá que busca a alguien que le ayude a sembrar calabazas, ¿y qué mejor que un moguma para una labor así? Ve al **Volcán de Eldin**, aterriza en la estatua “Cara este del pie del volcán” y entra al cráter (la zona donde conseguiste los guantes de cavar). Al bajar en caída libre tendrás que aterrizar en una plataforma en la que se encuentra el jefe moguma, que no le hará ascos a tu propuesta. Vuelve a Calabia y conseguirás las **5 gemas de gratitud** de Calabelle.

Nueva bola de cristal para Gorronte: Cuando tengas la Espada Maestra Auténtica, ve al bazar y un personaje te dirá que al vidente se le ha roto la bola de cristal **11**. Ve a casa de **Gorronte,** el vidente (al sureste de la ciudad) y habla con él. Ahora tendrás que ir al Volcán de Eldin y aterrizar en la estatua “Cima del volcán”. Agárrate con las **Zarpas** a la diana que hay a la izquierda de la entrada del Templo terrenal y podrás hacerte con la bola de cristal. Llévasela al vidente y obtendrás **5 gemas de gratitud**.

La Nueva Mascota del Maestro Buhel: Tras hablar con Narisha, habla con el Maestro Buhel **12** en su habitación de la academia de caballeros. Acepta lo que te pide y ve al Bosque de Farone. Utiliza el rastreador para encontrar un Kyu en concreto, y a continuación vuelve a ver al Maestro Buhel, que te dará **5 gemas de gratitud**.

El escarabero rex de Terry: Después de hablar con Narisha, ve a Insectia, una isla del interior del cúmulo, donde verás a Vestro **13**. Habla con él y ve a Altárea, donde deberás entrar a la Tienda de Terry y echar una cabezadita hasta la noche en la cama que hay allí. Despertarás en una isla flotante que usa Terry para descansar. Sal de la tienda y habla con Terry, que te dirá que ha perdido un insecto llamado escarabero rex. Vuelve a Insectia y habla con **Vestro**, que prometerá darte el bicho si consigues atrapar los 10 insectos que te diga en menos de 3 minutos (cada intento te costará 10 rupias). Más te vale mejorar el cazamariposas en la chatarrería si aún no lo has hecho, y aun así no te será fácil superar el reto de Vestro, que tiene su miga en realidad. Cuando lo consigas y tengas el **Escarabero Rex** en tu poder, vuelve a la Tienda de Terry y duerme otra vez en su cama hasta que llegue la noche. Luego sal de la tienda y habla con él, y te dará **5 gemas de gratitud**.

GEMAS SUELTAS POR LA NOCHE

Además de las gemas que te dan los personajes, también hay otras 15 que puedes encontrar desperdigadas por Celéstea durante la noche **14**. Te contamos dónde puedes localizarlas con exactitud.

- **Habitación de Link.**
- **A la derecha de la puerta interior de la planta de arriba de la academia de caballeros.**
- **Cógela con el Telescarabajo en las vigas del techo del gimnasio.**
- **Bajando la enredadera al oeste de la casa de Golondro y Corina.**
- **Dentro de la casa de Golondro y Corina.**
- **En el nivel intermedio de la Torre de la Luz (Gran Plaza).**
- **Al norte del bazar, entre dos pasarelas de madera.**
- **A la salida de la gruta de la cascada.**
- **En la cueva donde Malton encerró a tu pelícaro.**
- **Al lado del huerto de calabazas en la zona este de la ciudad.**
- **En la isla flotante desde la que saltas en la misión “El sonajero del hijo de Alfred”.**
- **Habitación de Zelda (agárrate con las Zarpas a la chimenea desde el tejado de la academia).**
- **En el piso superior del Calabarza’s.**
- **En un pequeño almacén para calabazas, en la zona este de Calabia.**
- **Con el Telescarabajo, encima de la Tienda de Terry en la isla que usa para descansar.**

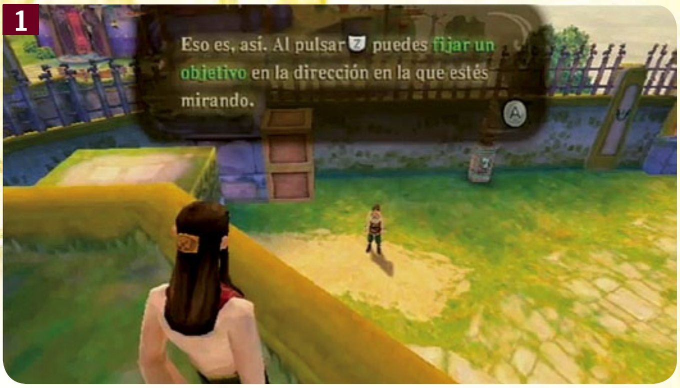
RECOMPENSAS DE BATOLO

- **5 gemas:** Zurrón mediano
- **15 gemas:** Pieza de corazón
- **30 gemas:** Zurrón grande y Medallón maligno
- **40 gemas:** 300 rupias
- **50 gemas:** Zurrón gigante
- **70 gemas:** 600 rupias
- **80 gemas:** Zurrón de ricachón

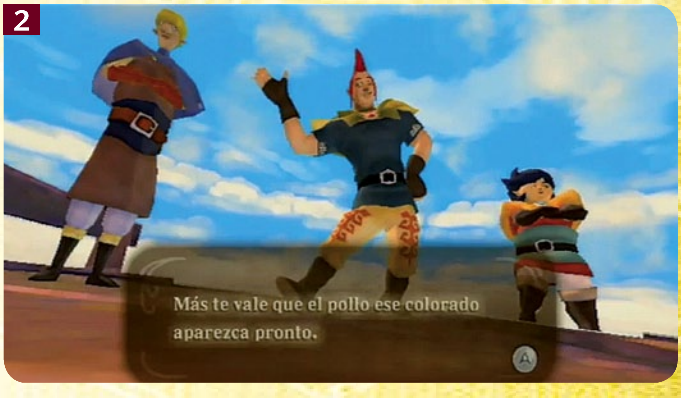
Además, cuando le des las 80 gemas de gratitud a Batolo, podrá pasear por Altárea y ya no aparecerán monstruos por la noche. Gracias a esto, algunos vecinos saldrán de sus casas durante la noche.

PRÓLOGO

1


Eso es, así. Al pulsar Z puedes fijar un objetivo en la dirección en la que estés mirando.

2


Más te vale que el pollo ese colorado aparezca pronto.

Tras un sueño intranquilo, Link se despierta en su habitación. Sal por la puerta y avanza a la izquierda hasta encontrar una puerta grande. Al salir, verás al **maestro Asteus** en el tejado: pulsa **Z** para fijarle y presiona **A** para hablar [1]. Para alcanzarlo, corre pulsando **A** en dirección a las dos cajas apiladas que hay en el muro de enfrente.

Avanza hacia el este, donde verás a otro personaje junto a una puerta cerrada, y dirígete hacia el norte para llegar a **la Efigie de la Diosa**. Tras la secuencia, vuelve junto a Asteus y entra de nuevo en la **Academia de Caballeros** por la puerta que tiene al lado.

Baja al piso inferior, sal por la puerta por la que saliste al inicio, y fuera encontrarás una compuerta abierta que antes no lo estaba. Atraviésala y avanza hasta encontrarte con un niño que te pedirá que le ayudes. Tendrás que correr hacia un árbol y agitar el nunchuk para hacer un ataque rodante y chocar contra su tronco.

Después continúa avanzando hacia el sureste hasta llegar a **la Gran Plaza**, donde verás a Malton y sus amigos [2]. Acércate a ellos y, tras la secuencia, regresa a la academia y ve a **la zona del gimnasio** que hay al norte. Allí encontrarás a dos personajes con los que tendrás que hablar, **Coocker y Gruyo**.

Tras hablar con ellos, entra en el gimnasio y atraviesa la puerta que hay al fondo para hacerte con la **Espada de Aprendiz**. Luego intenta salir del gimnasio y **el maestro de esgrima** te pedirá que le demuestres que sabes manejar la espada recién adquirida [3]. Agita el mando para desenvainarla y corta los cinco troncos que hay en el gimnasio con los movimientos adecuados [4].

Dirígete hacia la marca en el mapa que te hizo Coocker y llegarás a **la gruta de la cascada**. Está bloqueada por una empalizada que debes cortar con la espada. Una vez dentro, avanza defendiéndote de los enemigos y al final saldrás por el otro lado, donde te encontrarás con **Zelda** y verás el lugar en el que está encerrado **tu pelícaro** [5].

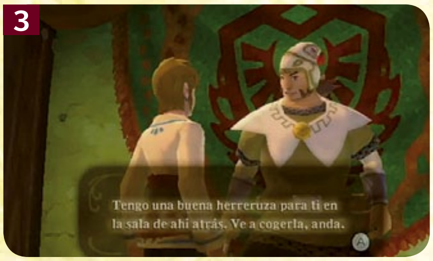
Para liberarle, golpea dos veces con tu espada a cada uno de los cuatro nudos de cuerdas que hay uniendo los tablones que encierran al pelícaro. Tras la secuencia, pulsa rápidamente abajo en la cruz de control del mando de Wii para llamar a tu pelícaro, y **practica el control** con él hasta que lo domines.

Entonces comenzará **el Torneo Celeste** [6], en el que el objetivo es arrebatarle una estatuilla a **un pelícaro de color amarillo** que la lleva sujeta al cuerpo. Para lograrlo, lo mejor es que te acerques al pelícaro de la estatuilla a gran velocidad (volando en picado tras ganar altura o usando plumas rojas) hasta estar lo suficientemente cerca de él como para que salga el mensaje de 'Atrapar' [7].

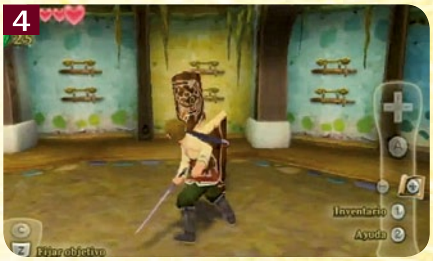
La primera vez que lo logres, Malton y sus amigos te impedirán llevarte la estatuilla y a partir de ese momento se dedicarán a lanzarte huevos. Consíguelo una segunda vez y ahora sí podrás hacerte con la estatuilla del pelícaro y **ganar el torneo**.

Tras la secuencia, lánzate al vacío sin miedo y usa el paracaídas con el botón B para aterrizar en el centro de la plataforma de piedra con forma circular que hay frente a Efigie de la Diosa.

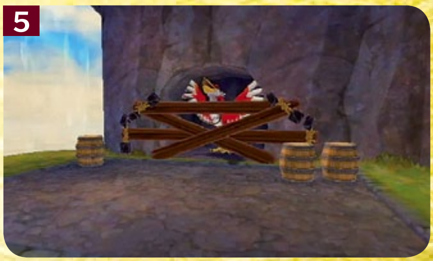
3


Tengo una buena herreruza para ti en la sala de ahí atrás. Ve a cogerla, anda.

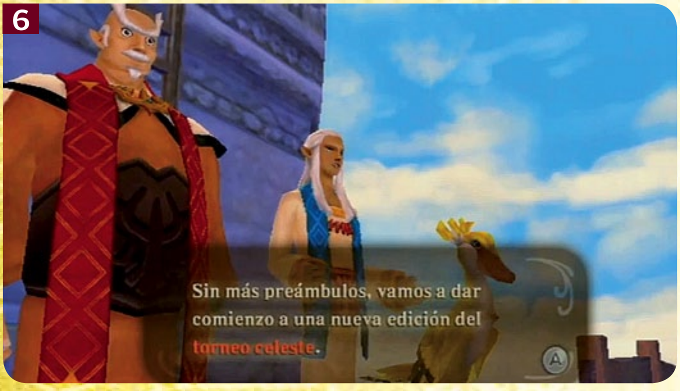
4



5

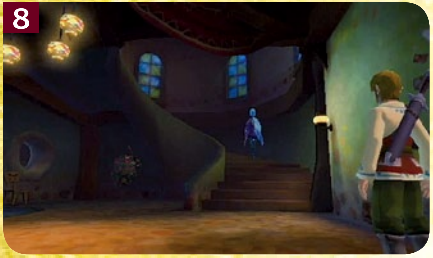


6

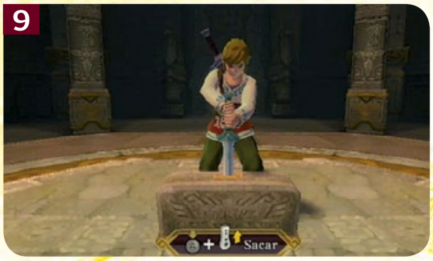

Sin más preámbulos, vamos a dar comienzo a una nueva edición del torneo celeste.

7

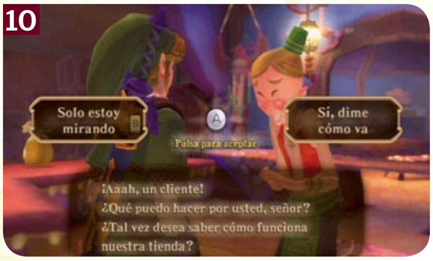
8



9



10



¡Aaah, un cliente! ¿Qué puedo hacer por usted, señor? ¿Tal vez desea saber cómo funciona nuestra tienda?

Verás varias secuencias importantes en la trama del juego, y cuando terminen aparecerás dentro de tu habitación de la academia. Sal y verás que a la derecha hay una especie de fantasma **8**, al pie de las escaleras que suben al primer piso. Síguelo hasta llegar a una entrada de **la Efigie de la Diosa**. Dentro hallarás una espada clavada en un pedestal y tendrás una conversación con el fantasma al que has estado siguiendo: **Fay**.

Tras sacar la Espada del pedestal **9**, deberás poner el mando de Wii en vertical y apuntando hacia arriba. ¿A que mola? De esa manera harás que tu personaje señale con la espada al resplandor que hay en el techo. Mantente así unos segundos hasta que el resplandor pase a la hoja de la espada, y de esa manera obtendrás **la Espada Divina**. Tras la secuencia con el director **Gaépora**, conseguirás **la litografía del orbe verde**.

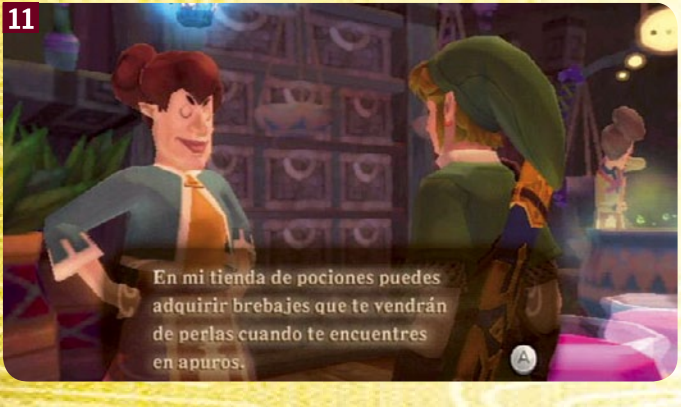
Dirígete al fondo de la estancia para encontrar un símbolo y vuelve a apuntar con la espada hacia lo alto para imbuir su hoja con el poder del **Rayo Celestial**. Cuando lo hayas hecho, golpea el símbolo con la espada y se levantará un pedestal que tendrás que examinar para colocar la litografía en su interior (así surgirá **una gran luz** que te marcará tu siguiente objetivo).

¡Ya vas vestido con **el atuendo verde** clásico de la saga! Ahora empieza la verdadera aventura, pero antes será mejor que te prepares bien. Al salir de la habitación, **Gruyo** te obsequiará con una **alforja de aventurero**; a continuación sal de la academia por la puerta del nivel inferior y fuera encontrarás al maestro Buhel, que te dará un **escudo de madera.**

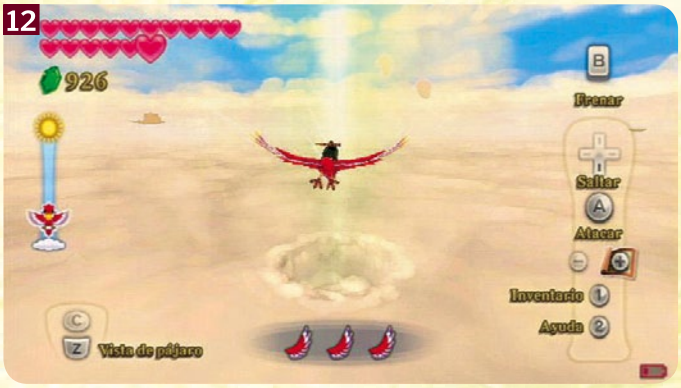
También es aconsejable que visites **el Bazar** que hay por **el centro del pueblo** para echar un vistazo **10** y pasarte por **el puesto de pociones** **11**, donde te regalarán una valiosa botella la primera vez que trates de comprar una poción.

Cuando acabes con los preparativos, salta al vacío desde una de las plataformas de madera y llama a tu pelícaro. Dirígete con él hacia una abertura en las nubes de la que sale **una gran columna de luz verde** **12**. Al llegar allí, descenderás a las tierras inferiores.

11


En mi tienda de pociones puedes adquirir brebajes que te vendrán de perlas cuando te encuentres en apuros.

12

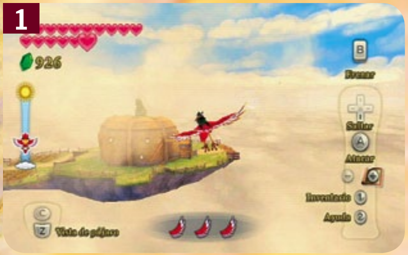


EXTRAS PRÓLOGO

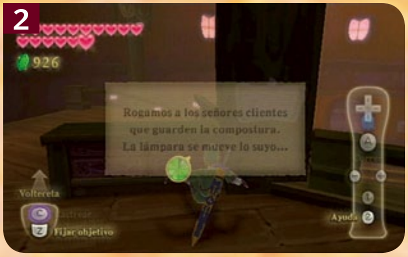
PIEZA DE CORAZÓN EN EL CALABARZA'S

Ve con tu pelícaro hacia el sureste de Altárea, hasta que llegues a una gran isla llamada Calabia **1**. Entra al bar Calabarza's que hay en la isla, y ve al piso de arriba. Corre hacia una barandilla y rueda para chocar contra ella; repítelo varias veces hasta que hagas caer la lámpara, **2** y coge la pieza de corazón que había sobre ella. Te has llevado un buen premio, ¿eh? Pero el dueño del local no está tan contento después de los destrozos que le has causado, así que ahora tendrás que compensarle siendo su recadero **3**: lleva la sopa de calabaza al maestro de esgrima en Altárea. ¡Rápido, que se enfría en 5 minutos! Más adelante en el juego podrás seguir haciendo favores al dueño del Calabarza's para terminar de saldar tu deuda.

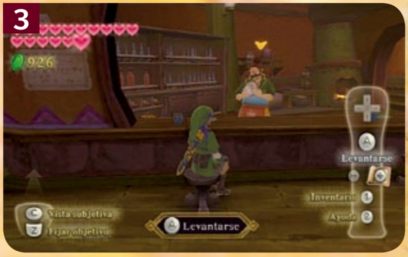
1


926
Frenar
Soltar
Atacar
Inventario
Ayuda
Vista de pájaro

2


Rogamos a los señores clientes que guarden la compostura. La lámpara se mueve lo suyo...
926
Voltereta
Fijar objetivo
Ayuda

3


926
Levantarse
Inventario
Ayuda
Vista subjetiva
Fijar objetivo
Levantarse

MINIJUEGO: MIL PEDAZOS DE BAMBÚ

La Isla Bambú se encuentra al noreste de Altárea **1**. Allí encontrarás a Míster Altárea, un personaje que te propondrá un minijuego que consiste en cortar un tallo de bambú dándole tantos tajos como puedas antes de que se caiga. **2** De esta manera podrás recibir como premio diversos tesoros difíciles de encontrar. Sin embargo, ten en cuenta que conseguirás mejores resultados cuando tu espada sea más larga, así que te será más fácil sacar provecho del minijuego cuando potencies tu espada a lo largo de la aventura. **3**

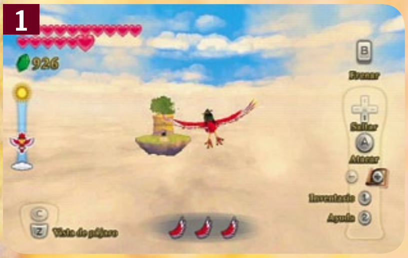
Cada intento te costará 20 rupias, y éstas son las recompensas:

Entre 15 y 19 tajos: 30 rupias.

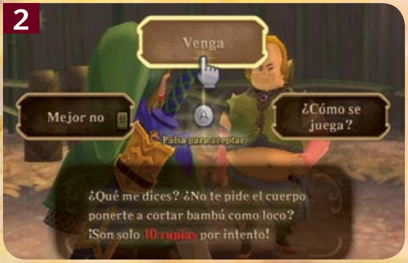
Entre 20 y 27 tajos: Un cristal maléfico o un cuerno de monstruo (varía).

Más de 27 tajos: Un broche calavérico de oro, un objeto perdido de la Diosa o una pluma de ave azul (varía).

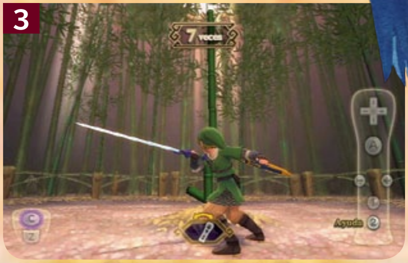
1


926
Frenar
Soltar
Atacar
Inventario
Ayuda
Vista de pájaro

2

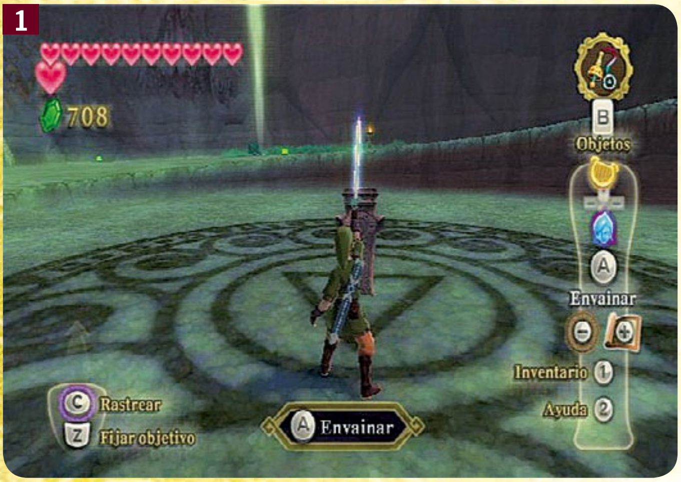

¿Qué me dices? ¿No te pide el cuerpo ponerte a cortar bambú como loco? ¡Son solo 10 rupias por intento!
Venga
Mejor no
¿Cómo se juega?
Pulsa para aceptar

3

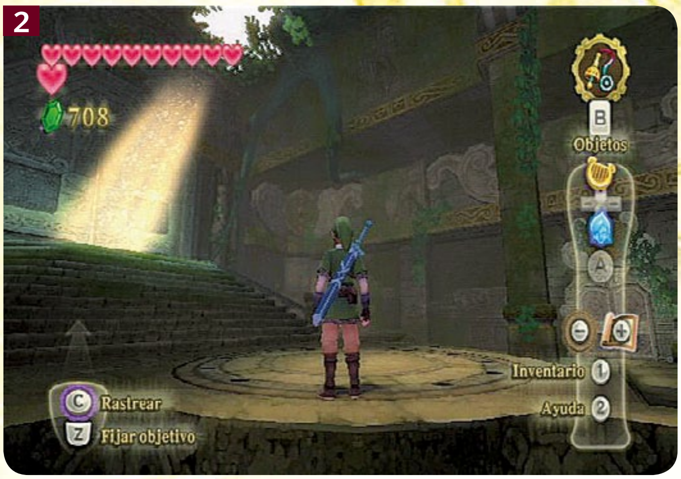

7 veces
Ayuda

CAPÍTULO 1

1


708
B
Objetos
A
Envainar
Inventario 1
Ayuda 2
C Rastrear
Z Fijar objetivo
A Envainar

2


708
B
Objetos
A
Inventario 1
Ayuda 2
C Rastrear
Z Fijar objetivo

TIERRA DE PRESIDIO

Avanza por el camino y elimina las plantas carnívoras llamadas **babas deku** (puedes aturdirlas con el escudo). Dirígete hacia el suroeste bajando por un camino que hace una gran espiral descendente, y cuando llegues al final del recorrido encontrarás una columna que ise comunicará contigo! Entonces apunta con la espada hacia lo alto 1 para imbuir su hoja con el poder **el Rayo Celestial** y golpea la columna.

Dirígete al punto en el que hayas encontrado evidencias de Zelda gracias a la función de rastreo (la compuerta cerrada con un extraño símbolo que viste anteriormente) y ahora podrás abrirla y entrar en el **Templo del Presidio** 2.

Dentro encontrarás una nueva **botella llena de reparol 100** (al noreste), y al fondo del todo un personaje con el que tendrás que hablar. Atraviesa la puerta que te abre y avanza hasta encontrar **un goron** rodeado de unos enemigos a los que tendrás que derrotar. Después, sigue avanzando hasta encontrar un tronco que debes empujar apoyándote en él.

BOSQUE DE FARONE

Cuando entres al Bosque de Farone verás una secuencia en la que Fay te aconsejará que utilices la función de rastreo para localizar a Zelda. Allí encontrarás **la estatua del pelícaro Entrada del bosque**.

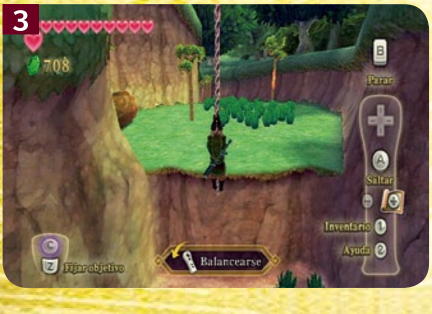
Avanza utilizando una cuerda para sortear una hendidura (salta hacia ella, agita el mando para balancearte y pulsa A 3 para soltarte). Continúa avanzando por el único camino posible, y tras cortar unos arbolillos que te impiden el paso 4 encontrarás a dos enemigos acosando a un extraño ser: **un Kyu**. Acaba con ellos y luego intenta hablar con el Kyu, que huirá por una empinada rampa al verte.

Síguelo corriendo por la rampa por la que se ha marchado 5 y utiliza la función de rastreo para volver a encontrar al Kyu, que se ha escondido detrás de una seta. Golpéala con la espada para asustarle y luego **repite el mismo proceso** hasta que deje de huir y puedas hablar con él.

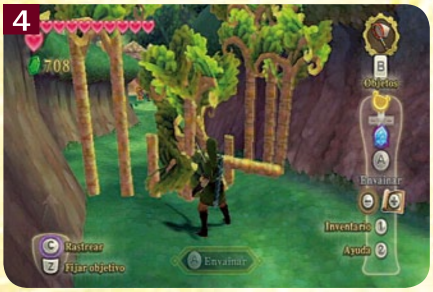
Vuelve a usar la función de rastreo para seguir el de Zelda hacia el este del mapeado. Por esa zona verás una rampa por la que deberás subir corriendo, y después tendrás que seguir un camino de tierra que más adelante encontrarás bloqueado por unos arbolillos. Usa la espada para cortar los árboles y luego sigue avanzando hasta el final del camino, donde encontrarás una cuerda atada a un arbusto (detrás de una baba deku).

Acaba con la baba deku, corta la cuerda con la espada y después úsala para cruzar a una zona elevada que hay enfrente. Allí encontrarás un gran cuerpo tumbado en el suelo: háblale. A continuación tendrás que encontrar a tres Kyus

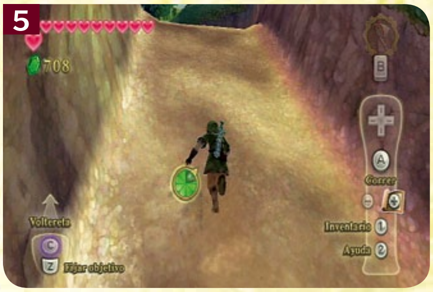
3


708
B
Parar
A
Saltar
Inventario 1
Ayuda 2
Z Fijar objetivo
Balancearse

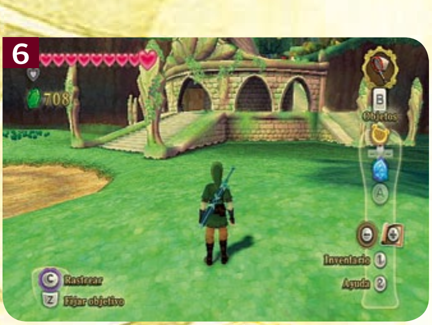
4


708
B
Objetos
A
Envainar
Inventario 1
Ayuda 2
C Rastrear
Z Fijar objetivo
Envainar

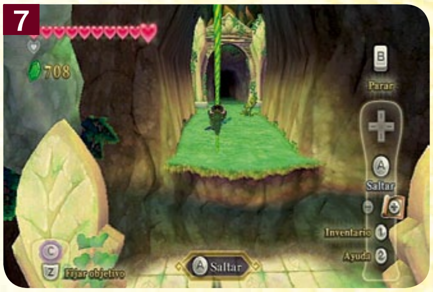
5


708
B
A
Correr
Inventario 1
Ayuda 2
Voltereta
Z Fijar objetivo

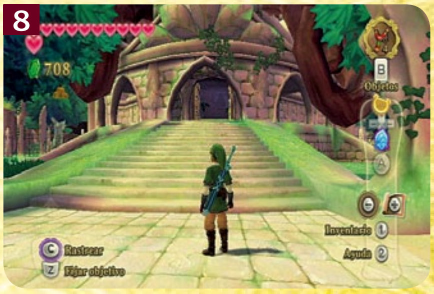
6



7



8



que hay escondidos por el bosque usando la función de rastreo.

Para encontrar al primero, pasa gateando por un agujero que hay en la base del árbol que hay al lado del jefe (al este). Luego sube por una enredadera y después cruza por una cuerda horizontal. Termina con los enemigos que encontrarás y luego rueda contra el árbol donde está subido el Kyu.

Para encontrar al segundo, utiliza la liana que se ha desenrollado al rescatar al primer Kyu para subir a una zona elevada que hay al noroeste. Arriba, empuja un tronco y así podrás bajar a la parte noreste del bosque. Luego deberás avanzar hacia el oeste por la parte norte del mapeado, y de esa manera encontrarás una estrecha zona elevada que en su parte norte tendrá una pared con unas enredaderas. Sube y le encontrarás camuflado entre unos arbustos: usa la espada para cortarlos todos.

Vamos a por el tercero: al sur de la zona elevada en la que se encuentra Tili, hay un muro con un agujero en su base que podrás atravesar gateando. Sube por la zona elevada y dirígete hacia la derecha (oeste) para encontrar un agujero en el suelo, junto a un árbol. Tírate por dicho agujero y sigue el camino para para encontrar, por fin, al Kuy camuflado con un arbusto.

Vuelve a visitar al jefe y te dará **el Tirachinas** (tendrás que correr hacia él para subir a su espalda). Después, usa el Tirachinas para golpear a una liana que hay por allí y úsala. Luego tendrás que avanzar hacia el noreste hasta alcanzar una especie de templo derruido 6. Por allí verás una liana enrollada colgando de un árbol (mirando hacia el noreste). Usa el Tirachinas para desenrollarla y cruza 7.

Confines del bosque

Avanza hacia el noreste hasta llegar a una cuerda horizontal. Antes de cruzarla, usa el Tirachinas para derribar un panal de abejas que hay encima. Después de cruzar, sigue recto.

Cuando el camino termine en un precipicio, gira a mano derecha y verás una pared con una cornisa a la que te podrás agarrar para cruzar un abismo. Cruza por la cuerda y llegarás a una zona en la que encontrarás la estatua del **pelícaro Confines del bosque**. Luego avanza hacia el oeste balanceándote en una cuerda vertical para cruzar un abismo, y así llegarás a donde se encuentra Marcogoro.

Avanza hacia el norte y llegarás a la zona donde se encuentra la entrada **al Templo de la Contemplación** 8. Para entrar, dirígete a la puerta de entrada y dispara con el Tirachinas a un interruptor que hay en el techo 9 10.

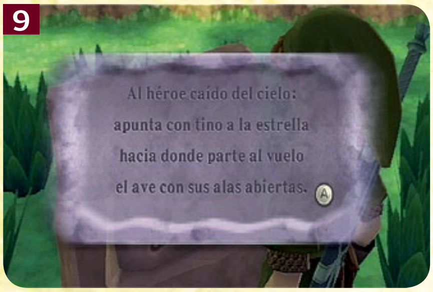
MAZMORRA

Templo de la Contemplación

Sala 1. Avanza usando la espada para cortar telarañas y arbolillos 11 12. Sube por la enredadera y golpea el interruptor para abrir las rejas de la puerta.

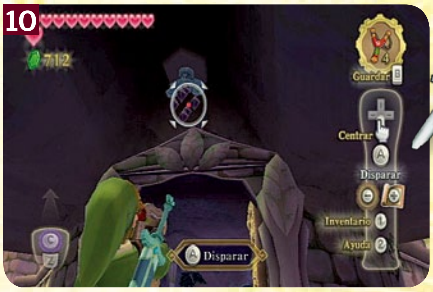
Sala 2. Colócate enfrente del ojo y mueve la espada en amplios círculos para que el ojo siga tus movimientos; después de varios círculos, el ojo se mareará y explotará… itú apártate por si acaso!

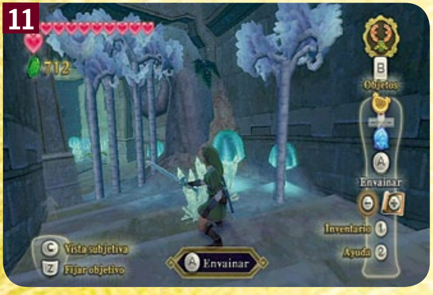
9

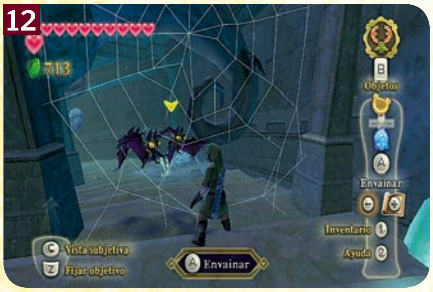


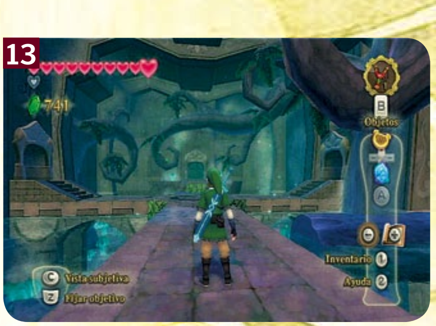
Al héroe caído del cielo:
apunta con tino a la estrella
hacia donde parte al vuelo
el ave con sus alas abiertas.

10



11

712
B
Objetos
A
Envainar
Inventario 1
Ayuda 2
C Vista subjetiva
Z Fijar objetivo
A Envainar

12

713
B
Objetos
A
Envainar
Inventario 1
Ayuda 2
C Vista subjetiva
Z Fijar objetivo
A Envainar

13

741
B
Objetos
Inventario 1
Ayuda 2
C Vista subjetiva
Z Fijar objetivo

Sala 3. 13 Dirígete a la puerta que hay al fondo a la izquierda (noroeste) y luego déjate caer a la zona inferior de la estancia. Bajo la puerta encontrarás un interruptor que tendrás que activar con el Tirachinas para abrir las rejas.

Sala 4. Aquí encontrarás una pasarela bloqueada por **dos skulltulas.** Dirígete a la esquina noroeste de la sala mirando hacia el sur y desenrolla las dos lianas enrolladas con el Tirachinas, así podrás ver dos lianas enrolladas colgando del techo. Úsalas 14, y desde la otra parte de la sala ya podrás golpear el punto débil de las skulltulas. Entre la primera y la segunda skulltula podrás ver un interruptor en un hueco de la pared. Actívalo con el Tirachinas. Después sube por una escalera que hay en la pared sur de la sala y vete por la puerta.

Sala 3. Cuando vuelvas aquí lo harás por una rama elevada en la que hay un gran **cofre azul**. Ábrelo y dentro hallarás **el Mapa de la Mazmorra**. Baja al suelo de la habitación y dirígete a la puerta cerrada por rejas que hay al fondo a la derecha (noreste). Sobre ella encontrarás un interruptor que deberás activar... a estas alturas, ya lo sabes, con el Tirachinas, para abrir las rejas y poder atravesar la puerta. Te espera una sala.

Sala 5. 15 Desciende al nivel inferior de la estancia y dirígete al centro de la pared este para encontrar un agujero por el que pasar gateando. Al otro lado verás una estatua con un interruptor en lo alto: actívalo con el **Tirachinas**. Luego sube por unas enredaderas para salir de ahí y regresa por la misma puerta que usaste antes.

Sala 3. Al volver aquí verás a mano izquierda **un tronco flotando sobre el agua** con el que has inundado la habitación. Pasa por encima de él y agárrate a las enredaderas de la pared este para subir hasta la puerta que hay al sureste de la estancia.

Sala 5. De vuelta a esta sala, verás **un cofre** detrás de unas rejas a mano derecha (sur) con un ojo a cada lado. Colócate frente a las rejas que bloquean el cofre y desenvaina la espada para que los dos ojos la miren. Luego mueve la espada en amplios círculos para hacer que los ojos sigan tus movimientos, y después de varios círculos, como te puedes suponer, los ojos se marearán y explotarán, abriéndose así la reja. Dentro del cofre hallarás una **Llave pequeña**.

Sala 3. Dirígete ahora a la pared norte apoyándote en un tronco que hay flotando sobre el agua que ha inundado la habitación y abre la puerta con **la llave** que acabas de conseguir.

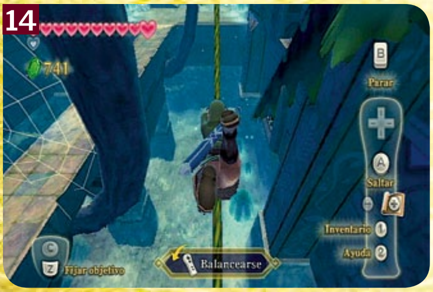
Sala 6. Esta gran habitación 16 se encuentra en el **centro del templo**, y en el medio podrás encontrar una gran construcción. Allí verás una puerta cerrada por rejas y un interruptor sobre ella, en lo alto. Actívalo con el Tirachinas para abrir las rejas.

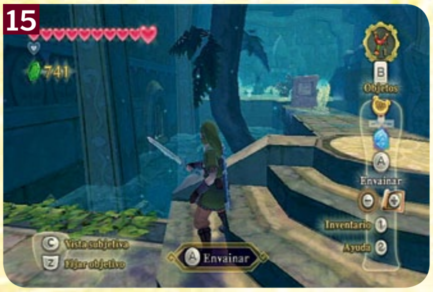
Sala 7. Tendrás que luchar contra un enemigo con forma de esqueleto 17. Puedes usar el escudo para aturdirlo y así golpearle más fácilmente. Al derrotarlo aparecerá un cofre con **el Telescarabajo** en su interior. Estrénalo lanzándolo a través de un agujero en la pared y chócalo con el interruptor que usaste para entrar aquí. Podrás salir de la sala.

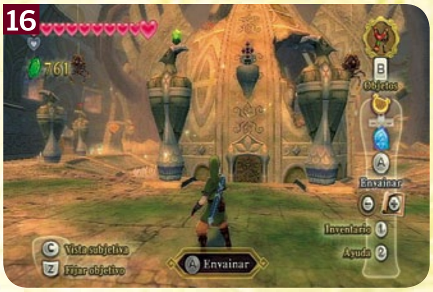
Sala 6. Dirígete ahora a la pared oeste de la estancia para encontrar una puerta cerrada con rejas. Lanza **al Telescarabajo** a través de uno de los dos agujeros cuadrados que hay sobre dicha puerta y golpea el interruptor de impacto que hay dentro para abrir las rejas.

Sala 8. Atraviesa la habitación y sal por la puerta que hay en el otro extremo (oeste).

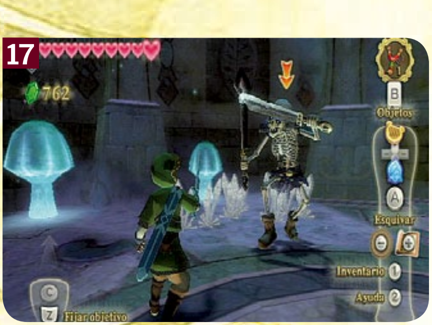
Sala 9. Elimina a la skulltula asestándole un tajo vertical de abajo arriba para tumbarla de espaldas, y aprovecha ese momen-

14

741
B
Parar
A
Saltar
Inventario 1
Ayuda 2
Z Fijar objetivo
Balancearse

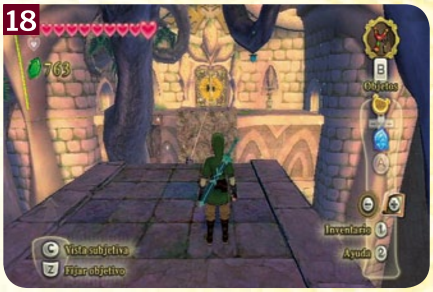
15

741
B
Objetos
A
Envainar
Inventario
Ayuda 2
C Vista subjetiva
Z Fijar objetivo
A Envainar

16

761
B
Objetos
A
Envainar
Inventario 1
Ayuda 2
C Vista subjetiva
Z Fijar objetivo
A Envainar

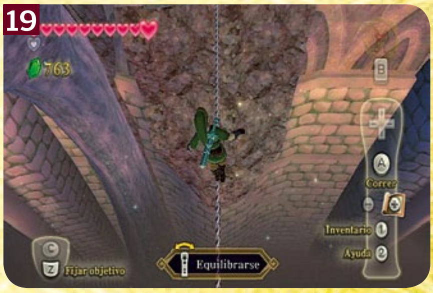
17



18



19



to para eliminarla con un golpe de gracia. Sube a una zona elevada que hay al este y encontrarás una caja de madera colgando de un hilo de araña. Córtalo con el Telescarabajo y empuja la caja hasta situarla delante de las rejas, aunque no pegada a ellas, y después sube en la caja y desenvaina la espada para que los tres ojos la miren. Mueve la espada en amplios círculos para hacer que los ojos sigan tus movimientos y repite el proceso que ya conoces. Dentro del cofre hallarás una **Llave pequeña**. Regresa a la sala anterior.

Sala 8. Utiliza **el Telescarabajo** para golpear un interruptor que hay al otro lado de la estancia (este). Así inundarás la habitación, lo que te permitirá nadar hasta unas escaleras cortadas y llegar hasta la puerta.

Sala 6. Dirígete a la zona este de la habitación y cruza por una cuerda horizontal hasta una puerta con cerradura. Antes de eso, puedes utilizar **el Telescarabajo** para cortar **los tallos de las baba deku** que cuelgan del techo.

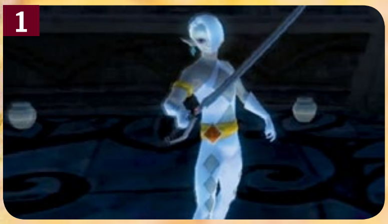
Sala 10. Utiliza la espada para romper unos tablones que bloquean el camino. Después encontrarás a una serpiente de **tres cabezas calavéricas (Tristalfo)**. Tranquilo, no es tan fiera como podría paracer. Elimínala y podrás seguir avanzando.

Sala 11. 18 Avanza por la cuerda horizontal 19, sube por la enredadera al este y corta la cuerda atada a un arbusto. Balancéate con ella para llegar a una enredadera y avanza hasta que veas dos lianas enrolladas colgando del techo. Usa el Tirachinas para desenrollarlas y así podrás cruzar y llegar hasta el cofre que contiene **el Glifo Dorado**. Ve a la gran puerta que viste antes y coloca el glifo apuntando con el mando a la pantalla. Pulsa **A** para sujetar el glifo, inclina el mando hacia todas direcciones hasta encontrar una posición en la que encaje en la ranura, y vuelve a pulsar **A** para colocar el glifo en su lugar. Dentro te espera... **Grahim**.

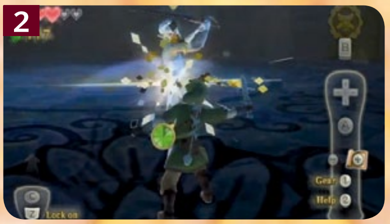
SEÑOR DE LOS DEMONIOS: GRAHIM

Atácale en la dirección opuesta a su mano: si la tiene levantada y a la izquierda, atácale por debajo y a la derecha. Cuando le hayas dado unos cuantos golpes, Grahim desenvainará su espada 1 y te lanzará unas puntas de flecha que debes esquivar a base de saltos laterales. Para golpear, espera a que te ataque con su espada y justo en ese momento golpéale con el escudo para dejarle aturdido y poder rematar con la espada. Si se rompe tu escudo, deberás atacar a Grahim con la espada justo antes que de que él vaya a golpearte con la suya 2. Cuando le golpees las veces suficientes, acabará el combate y aparecerá un contenedor de corazón (conseguirás uno cada vez que derrotes a un jefe de mazmorra). A continuación, tienes que atravesar la puerta y llegarás al Manantial de la Contemplación, donde encontrarás un símbolo de la Diosa: golpéalo con el Rayo Celestial de tu espada y obtendrás la preciada Litografía del Orbe Rojo. A por el siguiente capítulo.

1



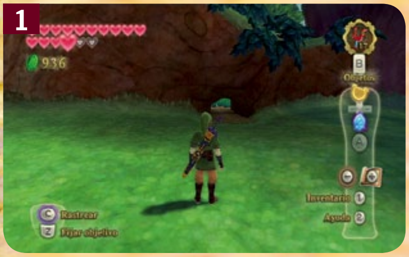
2

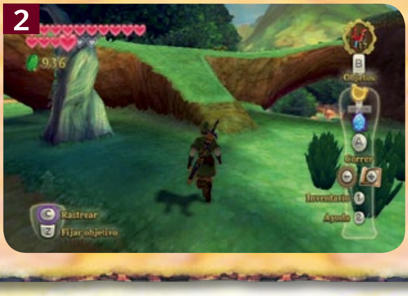


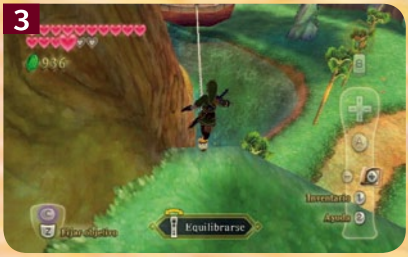
EXTRAS CAPÍTULO 1

PIEZA DE CORAZÓN EN EL BOSQUE DE FARONE

Al sur de la zona elevada donde el kyu Tili, hay un muro con un agujero 1 que atraviesas gateando. Sube la rampa que verás al otro lado 2 y gira a la izquierda. Encontrarás una cuerda 3: cruza y llegarás a la **pieza de corazón**.


1
936
Rastrear
Fijar objetivo
Inventario
Ayuda


2
936
Rastrear
Fijar objetivo
Correr
Inventario
Ayuda


3
936
Fijar objetivo
Equilibrarse
Inventario
Ayuda

TIENDA DE TERRY

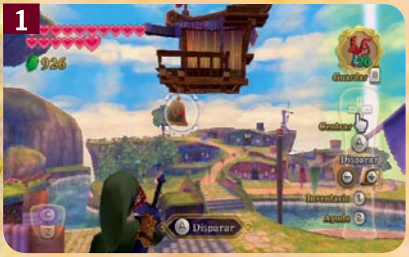
Cuando consigas el Tirachinas ya podrás acceder a la Tienda de Terry en Altárea. Encontrarás la tienda sobrevolando la ciudad, y para entrar en ella debes disparar a la campana que cuelga de ella 1. Más adelante podrás usar también otros objetos para golpearla, por ejemplo el Telescarabajo, con el cual ahorrarás munición. Al tocar la campana bajará una cuerda: cuélgate de ella 2 y podrás entrar en la tienda. Estos son los objetos iniciales que podrás comprar aquí 3:

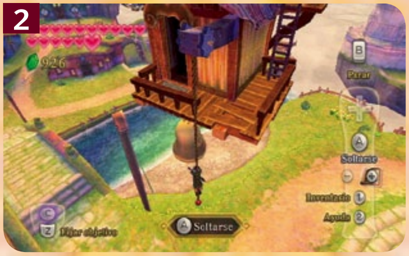
- **Cazamariposas.** 50 rupias.
- **Zurrón suplementario.** 100 rupias cada uno (puedes comprar hasta un máximo de tres).
- **Expansión de la alforja.** 300 rupias la primera, 600 la segunda y 1200 la tercera.
- **Medallón de vida.** 800 rupias.

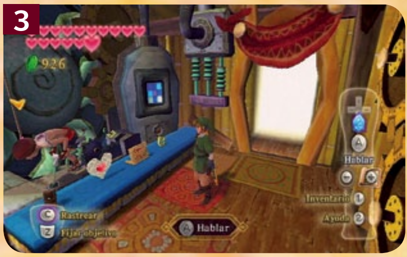
A medida que compres objetos, aparecerán otros nuevos:

- **Medallón de insecto.** 1000 rupias.
- **Pieza de corazón.** 1600 rupias.

Ten en cuenta que algunos de estos objetos no podrás comprarlos aún, ya que a estas alturas tu zurrón no tendrá la suficiente capacidad para las rupias requeridas. Podrás conseguir zurrones de mayor tamaño a través de las gemas de gratitud (revisa la sección correspondiente), y los zurrones suplementarios que vende Terry aquí también te serán útiles.

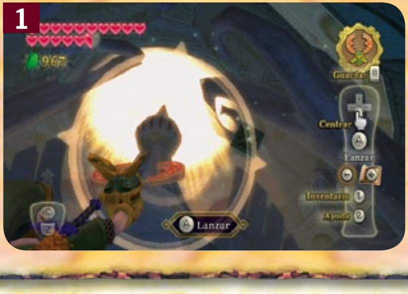

1
926
Centrar
Disparar
Inventario
Ayuda
Disparar

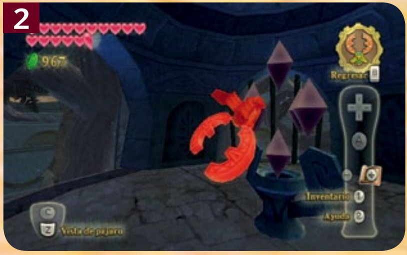

2
926
Soltarse
Inventario
Ayuda
Fijar objetivo
Soltarse


3
926
Hablar
Inventario
Ayuda
Rastrear
Fijar objetivo
Hablar

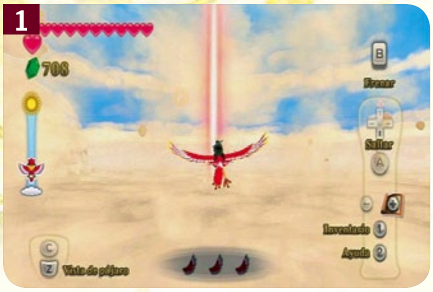
PIEZA DE CORAZÓN EN EL TEMPLO DE LA CONTEMPLACIÓN

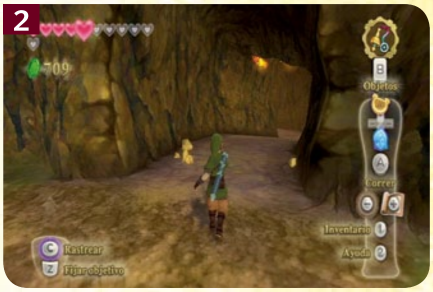
En la sala central (Sala 6), utiliza el Telescarabajo para golpear un interruptor que hay arriba del todo de la construcción del centro 1. De esta manera conseguirás abrir unas rejas que hay en la cara norte de la construcción y que te permitirán hacerte tranquilamente con la **pieza de corazón** 2.

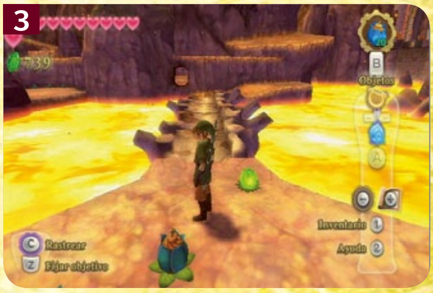

1
967
Centrar
Lanzar
Inventario
Ayuda
Lanzar


2
967
Regresar
Inventario
Ayuda
Vista de pájaro

CAPÍTULO 2

1


2


3


Regresa a **Celéstea** a través de la estatua de pelícaro del exterior del templo y coloca la Litografía del Orbe Rojo en el pedestal que hay en el interior de la Estatua de la Diosa. Al hacerlo surgirá un rayo que abrirá otro resquicio en el mar de nubes del que surgirá una gran **columna de luz roja**.

Antes de continuar con la aventura, puedes pasarte por el bazar e investigar **las tareas opcionales que encuentres en Altárea**. Cuando estés listo, ve a la columna de luz roja con tu pelícaro 1.

VOLCÁN DE EDIN

Ve por el camino que va hacia el este saltando por unas plataformas que flotan sobre la lava, y después te encontrarás con **dos mogumas**. Sigue avanzando hasta llegar a una cueva 2 en la que el nivel de lava subirá y bajará cíclicamente. Ve a la izquierda (este) cuando la lava esté en su punto más bajo y no cubra el camino.

Utiliza **las flores bomba** que verás para destruir la pared que hay más al este (y así podrás salir de la cueva). Ahora avanza hacia el norte y luego gira a la derecha para tomar un camino que va hacia el este, lugar donde verás a **otro moguma**.

Avanza hacia el este, agarra **una flor bomba** y haz que ruede por el suelo para que entre por el agujero y elimine al enemigo rojo que exhala fuego y te bloquea el paso (apunta con el mando de Wii hacia abajo y luego agítalo).

Continúa avanzando y desciende a una zona más baja en la que hay otros dos enemigos rojos metidos en **unos cráneos que usarán como armaduras**. Si quieres eliminarlos tendrás que coger **flores bomba** y metérselas por los agujeros que tienen arriba (lanzándoselas normalmente), o por el que se asoman (haciéndolas rodar).

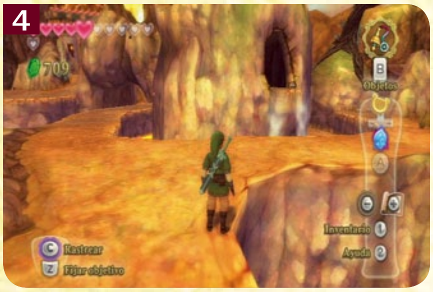
Verás un puente de huesos que cruza **una zona de lava** 3: crúzalo corriendo para que no se hunda. Tras hablar con **el moguma** vuelve a cruzar el puente, agarra una flor bomba y hazla rodar por encima del puente, sin llegar a pisarlo. Si todo sale bien, **la flor bomba destruirá el tapón** y se vaciará de lava una zona cercana.

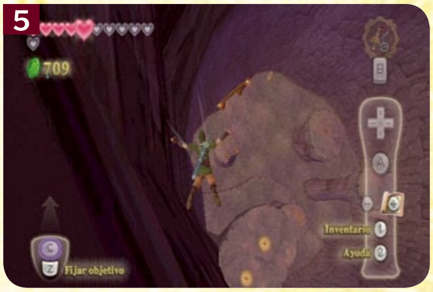
Ahora ve a la zona que se ha vaciado de lava hasta que llegues a la entrada del volcán 4, donde podrás tirarte al interior del cráter y descender en caída libre 5.

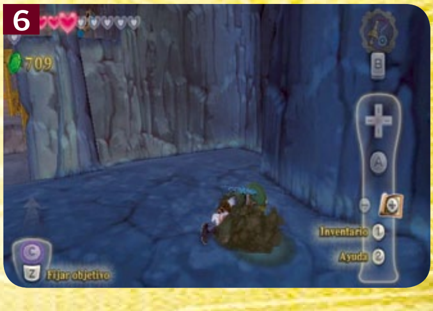
Aterriza con el **paracaídas**, métete por el pasillo que va hacia el oeste y avanza hasta encontrar a un **moguma**. Sigue avanzando y acaba con todos los enemigos (**bokoblins**), especialmente con uno que hay en una plataforma de madera elevada y que lleva un casco (para que no pida refuerzos con su cuerno), y después vuelve a hablar con el moguma para que te dé **los guantes de cavar** 6.

Usa los guantes para cavar en el agujero que hay en el suelo cerca del moguma y sube por el chorro de vapor que surgirá. Arriba toma el primer camino que sale a mano derecha (norte) para poder seguir avanzando. Así llegarás a una gran sala en la que encontrarás algunos caminos cortados por el fuego que exhalan unos enemigos que hay metidos en unos huecos de las paredes 7. Elimínalos de la manera que ya conoces.

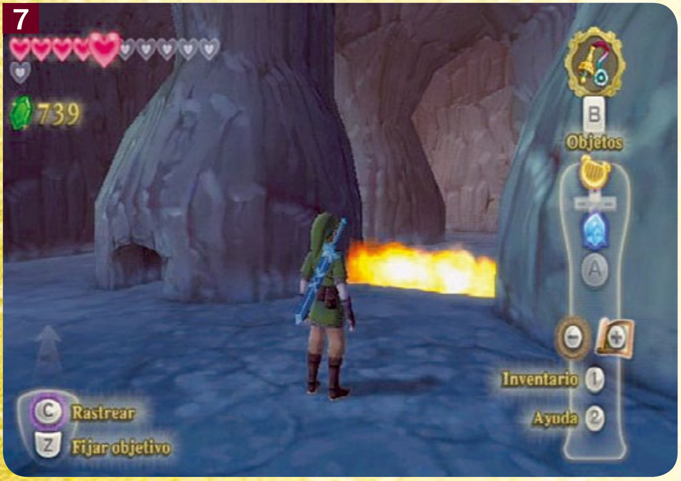
En el este de la sala tendrás que escarbar en un agujero para hacer salir **un chorro de vapor** que te sacará del volcán.

4


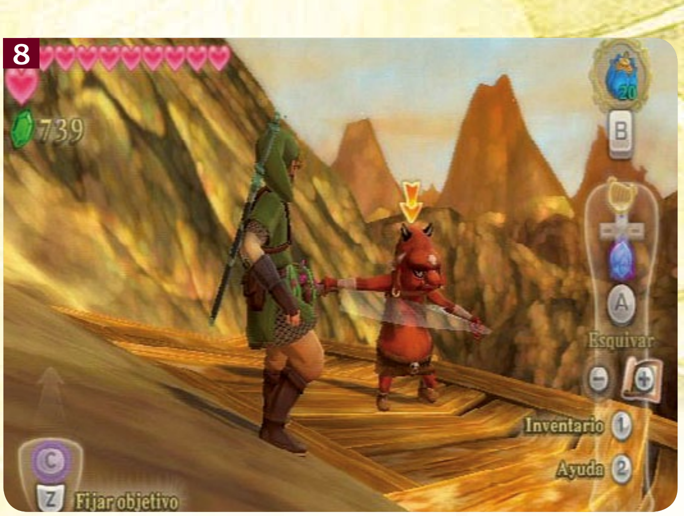
5


6


7


739
B
Objetos
Inventario
Ayuda
Rastrear
Fijar objetivo

8


739
B
Esquivar
Inventario
Ayuda
Fijar objetivo

Cruza el puente que se despliega automáticamente y avanza por un camino que va hacia el noroeste. Así llegarás a una larga pendiente de arena **8**. Súbela corriendo hasta que llegues a una especie de **poblado bokoblin** **9**. Acaba con los enemigos y agarra una flor bomba para lanzarla contra la torre de madera que hay al este (en la que hay un fastidioso enemigo). Así la derribarás y formarás un puente con ella.

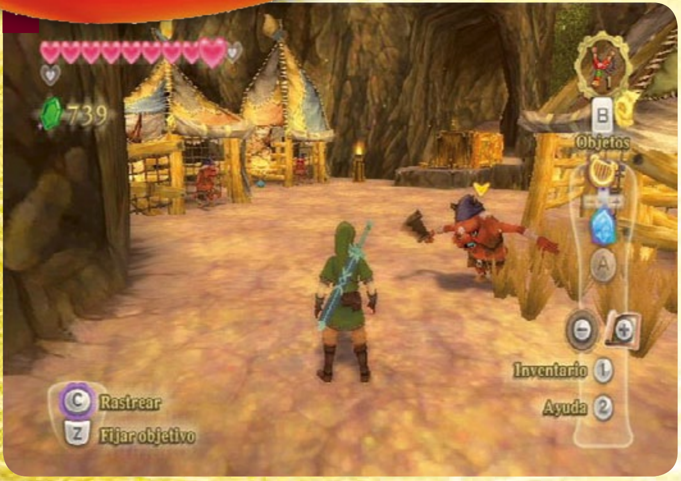
Después de cruzarlo llegarás a una pared con enredaderas por la que tendrás que escalar, y arriba encontrarás otra pendiente de arena por la que subir corriendo **10**. Asciende poco a poco, deteniéndote para descansar en las plataformas, hasta llegar arriba del todo.

Ahora tendrás que encontrar los **cinco fragmentos de la llave** necesaria para abrir el templo (puedes usar la función de rastreo). Todas ellas están enterradas en agujeros del suelo en los que tendrás que **escarbar con los guantes de cavar**. Estas son **las localizaciones de las tres primeras**:

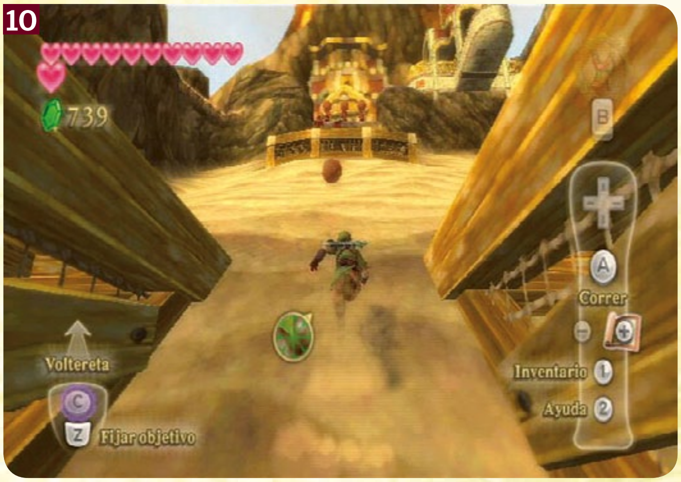
-Al oeste de la puerta cerrada del templo.

-Al suroeste de la puerta cerrada del templo hay una rampa de arena descendente que lleva a una zona en la que hay una **torre de vigilancia** enemiga. Derríbala con una flor bomba y bajo ella hallarás el agujero que oculta la pieza.

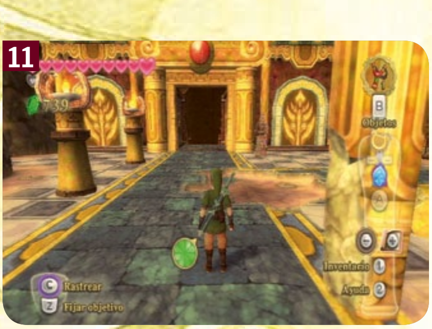
-Al este de la rampa de arena que hay que subir para alcanzar la entrada del templo hay una pared de rocas. Si te colocas en la parte alta de la rampa, en su lado este, y desde allí tiras una flor bom-


739
B
Objetos
Inventario
Ayuda
Rastrear
Fijar objetivo

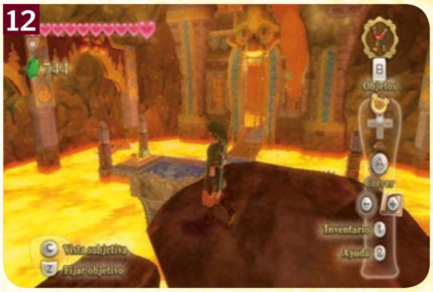
10


739
B
Correr
Voltereta
Inventario
Ayuda
Fijar objetivo

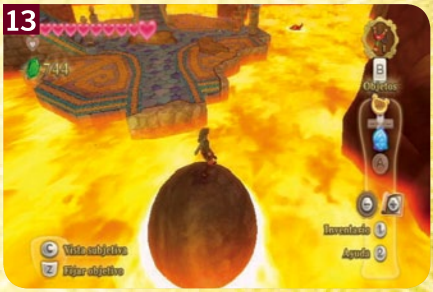
11



12



13



ba hacia abajo, podrás romper la pared.

Para encontrar las otras dos llaves deberás abrir un nuevo camino al este de la entrada del templo, derribando una torre de vigilancia con una flor bomba para formar un puente. Crúzalo, avanza, atraviesa la estrecha cornisa de la izquierda y sigue hasta alcanzar unas enredaderas que hay al norte.

Continúa avanzando hasta llegar a un lugar en el que las altas temperaturas harán **arder tus ropas**. Una vez allí toma rápidamente un camino muy cercano que hay a tu derecha (oeste) y caerás en **un tobogán**. Cuando el tobogán termine, aterrizarás al principio de una larga pendiente de arena con varios caminos. Baja por el que queda más a la derecha (oeste) y así verás que al final de la pared que queda a tu izquierda hay un suelo en el que puedes detenerte. Ahora podrás hacerte con **las dos piezas que te faltan**:

-A tu izquierda (este) hay **dos torres** que expulsan vapor de vez en cuando. Salta sobre ellas para que te impulsen hacia arriba y podrás cruzar a un suelo que hay al otro lado, donde encontrarás un agujero con una pieza.

-Regresa a la pendiente de arena y deslízate por ella hasta el final. Llegarás a un suelo circular que tiene una cueva al norte, la cual tendrá a su vez **un tapón de piedras** que retiene el paso de la lava a la izquierda. Utiliza la flor bomba que hay dentro de la cueva para destruir el tapón y vaciarás parcialmente de lava el interior de la cueva. Luego agarra una flor bomba que hay dentro y hazla rodar de frente, de manera que acabe llegando y destruyendo unas rocas que hay al fondo a la izquierda.

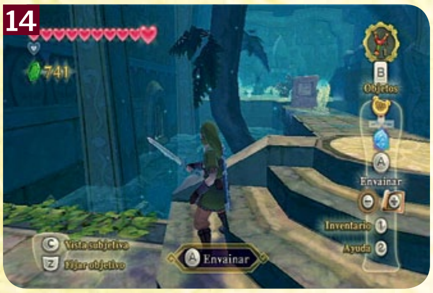
Ahora tendrás las **cinco piezas necesarias** para abrir la entrada del templo **11**. Te espera tu segunda mazmorra, donde ya verás que aumenta la dificultad...

MAZMORRA
TEMPLO TERRENAL

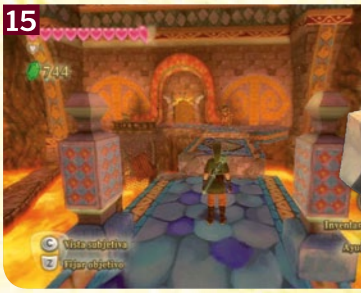
Sala 1. **12** Avanza en línea recta hasta llegar a dos plataformas que flotan sobre la lava. Salta sobre ellas cuando se encuentren en el punto más bajo, y de una a otra cuando estén en el más alto. **Usa la espada para cortar las cuerdas que hay en unos mecanismos situados a ambos lados, y utiliza el Telescarabajo** para cortar otra cuerda más que hay a la derecha del puente levadizo. Así podrás cruzar el puente.

Sala 2. Tendrás que luchar contra un enemigo con forma de lagarto (lizalfos). Atácale con la espada en aquellos puntos en los que no se cubra con el brazo. Cuando le derrotes, verás una gran cabeza de piedra derrumbada en la zona de lava que hay al norte. Utiliza el Tirachinas para hacer explotar una de las flores bomba que hay en la cabeza, y entonces harás que se derrumbe entera con la excepción de un ojo: una gran bola que rodará hasta la zona en la que te encuentras. Súbete a ella **13**, dirígete hacia el este y baja al suelo que hay al final, donde encontrarás a **un moguma** que te pedirá que le busques **un saco de**

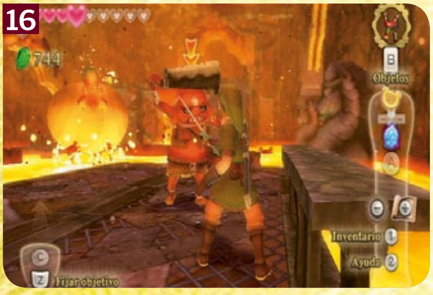
14



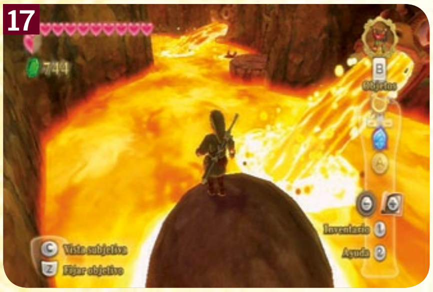
15



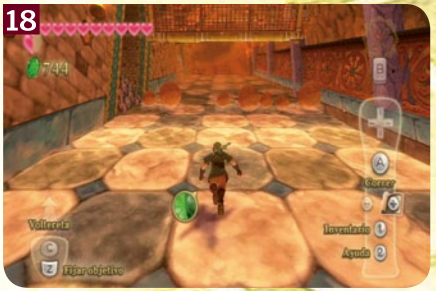
16



17



18



bombas que ha perdido. Después entra por un estrecho agujero que hay en la alambrada y detrás verás unas cuantas flores bomba. Agarra una de ellas y hazla rodar a través del agujero por el que has entrado. Ahora pasa tú por la pared que ha quedado accesible.

Sala 3. Derrota a **los dos lizalfos**, coge el saco de bombas y abandona la sala.

Sala 2. Vuelve a subirte a la gran bola y ve a una gran plataforma que hay en el centro de la estancia **14**. Sube unas escaleras que van a mano izquierda (oeste) **15** y encontrarás el camino cortado por una gran roca que deberás derribar usando una bomba de tu saco. Entra por la puerta que hay al final.

Sala 4. **16** Avanza saltando por encima de las plataformas que flotan sobre la lava, y cuando llegues a la última espera a que un chorro de lava la haga ascender. Así podrás alcanzar la zona elevada que hay al final, donde encontrarás **el Mapa de la Mazmorra.** Cuando lo tengas en tu poder, regresa a la estancia anterior.

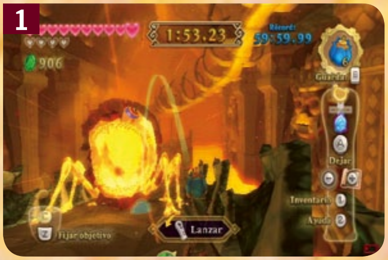
Sala 2. Súbete otra vez a la gran bola y dirígete a una pared agrietada que hay al este (marcada por una cruz roja en el mapa), la cual tendrás que derribar usando dos bombas de tu saco. Ahora avanza subido en la gran bola por un pasillo de lava **17**, evitando los chorros de lava que salen de las gárgolas de las paredes. Cuando llegues al final del único recorrido posible, verás a tu izquierda (norte) otra pared agrietada que deberás destruir de la misma manera que antes. Sigue hasta que encuentres el camino bloqueado por **una gran compuerta roja**. Usa el **Telescarabajo** para cortar la cuerda del mecanismo que hay sobre la compuerta, y después utilízalo otra vez para enviarlo a través del pasillo elevado. Así podrás hacer que llegue a la parte de atrás de la compuerta y cortar la cuerda de otro mecanismo. Sigue avanzando en la bola y atraviesa el estrecho camino. Empuja el botón subido en la gran bola, pasa por debajo de la sección que acaba de ascender y al otro lado verás un botón que empujar. Baja de la bola y entra por la puerta que hay ahora accesible.

Sala 5. Sube corriendo, esquiva las piedras **18** y métete en el hueco para descansar y poder seguir ascendiendo. Arriba verás otra larga rampa con un estrecho agujero en su lado derecho (norte). Entra por el agujero, escarba en el suelo para hacer salir un chorro de vapor que te impulsará hacia arriba y avanza hasta el final del camino. Lanza desde allí una bomba del saco para que baje rodando por la rampa y destruya las rocas que bloquean un hueco. Ahora regresa al pie de esa segunda rampa y súbela con ayuda del hueco que has abierto para descansar. Cuando estés arriba, ve por un camino que va hacia el sur y encontrarás **el Glifo de Dragón**. Vuelve sobre tus pasos y tendrás que huir de una gran piedra. Luego ve a la gran puerta y coloca el Glifo en la posición correcta. Te espera el segundo jefe de mazmorra, una... ¿roca de lava?

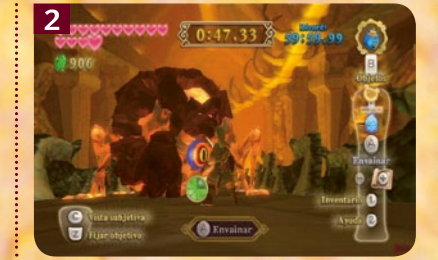
ROCA DE LAVA INFERNAL: MALÓCULA

Sube a lo alto del camino, espera a que el enemigo se acerque y, como está hecho de lava, las flores explotarán y le mandarán rodando hacia abajo. Entonces baja corriendo hasta él, espera a que abra la boca y lánzale una bomba 1. Malócula se la tragará y quedará tendido, momento que debes aprovechar para golpear su ojo con la espada 2. Repite esta técnica teniendo en cuenta que cada vez se moverá más rápido y que te lanzará bolas de fuego que deberás esquivar moviéndote de un lado a otro. Tras derrotarle, podrás acceder al Manantial terrenal, donde encontrarás un símbolo de la Diosa que tendrás que golpear con el poder el Rayo Celestial de tu espada. Recibirás la Litografía del Orbe Amarillo.

1



2

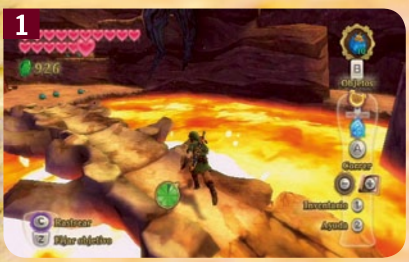


EXTRAS CAPÍTULO 2

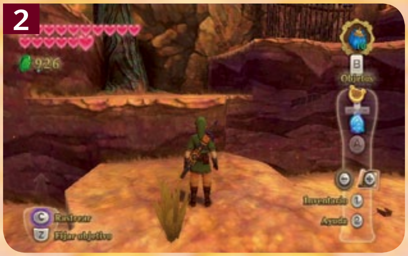
PIEZA DE CORAZÓN EN EL VOLCÁN DE ELDIN

Cerca de la estatua de pelícaro "Cara este del pie del volcán" hay un puente de huesos que cruza una zona de lava **1**. Desde el lado este de dicho puente dirígete hacia el norte y sube unos cuantos escalones hasta alcanzar una zona elevada **2**. Luego avanza atravesando esta zona elevada hasta que llegues a una plataforma algo más baja **3**, donde encontrarás la pieza de corazón sin más problema.

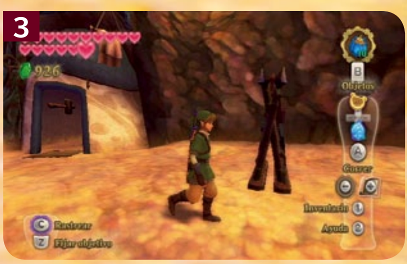
1


926
Objetos
Correr
Rastrear
Fijar objetivo
Inventario
Ayuda

2


926
Objetos
Rastrear
Fijar objetivo
Inventario
Ayuda

3

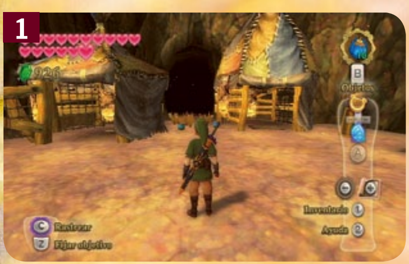

926
Objetos
Correr
Rastrear
Fijar objetivo
Inventario
Ayuda

MINIJUEGO: HOYOS Y RUPIAS

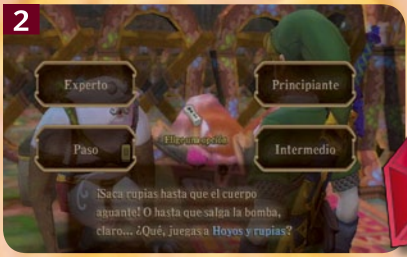
De camino al Templo Terrenal tendrás que hacer un puente derribando una torre de vigilancia con una bomba **1**. Hay otra cosa que puedes hacer también con una bomba en esta misma zona: destruir la pared de rocas del norte para así acceder al minijuego "Hoyos y rupias" **2**. Consiste en escarbar en los agujeros para conseguir rupias hasta que topes con una bomba, momento en el que la partida terminará. Eso sí, todas las rupias que hayas encontrado hasta el bombazo serán para ti, así que estate tranquilo. Es importante conocer una serie de reglas antes de ponerte con los hoyos y las rupias **3**: en los hoyos contiguos a rupias verdes siempre habrá premio, mientras que junto a las azules hay una o dos trampas; junto a las rojas tres o cuatro trampas, junto a las plateadas cinco o seis trampas, y junto a las doradas siete u ocho trampas **4**. Hay tres modalidades de juego, que te explicamos:

- **Principiante (cuesta 30 rupias).** Consta de 20 hoyos con 4 bombas; puedes conseguir rupias verdes y azules.
- **Intermedio (cuesta 50 rupias).** Consta de 30 hoyos con 4 bombas y 4 pudrias (que son rupias negras que te restan otras 10 rupias); puedes conseguir rupias verdes, azules y rojas.
- **Experto (cuesta 70 rupias).** 40 hoyos con 8 bombas y 8 pudrias; puedes conseguir rupias verdes, azules, rojas, plateadas y doradas.

1

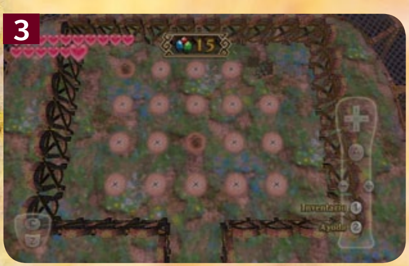

Objetos
Rastrear
Fijar objetivo
Inventario
Ayuda

2

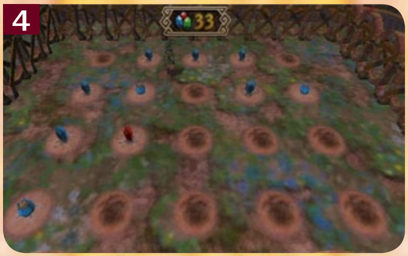

Experto
Principiante
Paso
Intermedio
Elige una opción

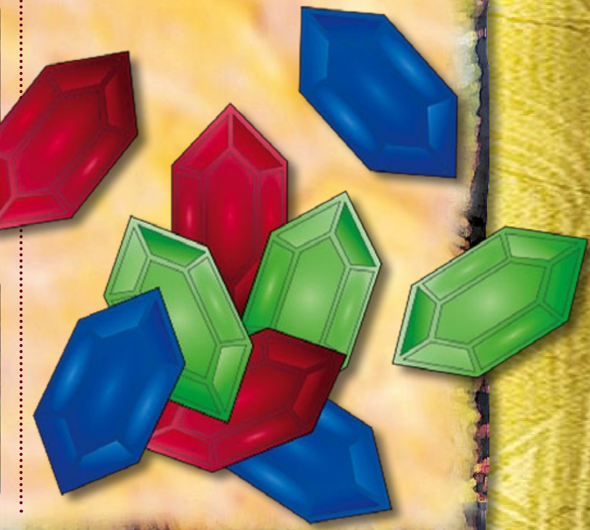
¡Saca rupias hasta que el cuerpo aguante! O hasta que salga la bomba, claro... ¿Qué, juegas a Hoyos y rupias?

3


15
Inventario
Ayuda

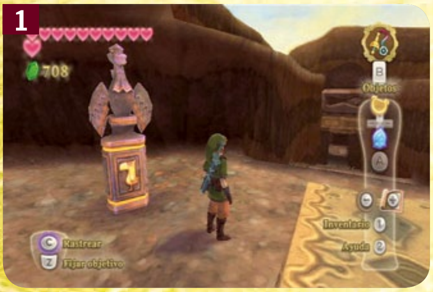
4



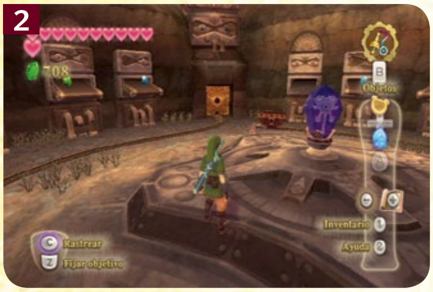


CAPÍTULO 3

1



2



Regresa a Celéstea y coloca la **Litografía del Orbe Amarillo** en el pedestal de **la Estatua de la Diosa**. Ve con tu pelícaro hacia **la columna de luz amarilla** (antes te vendría bien hacer compras en las tiendas).

MINAS DE LANAYRU

Desde el punto de inicio 1, avanza hasta la ruta bloqueada por **una vagoneta**. Empújala hacia delante hasta que caiga en el hueco del suelo. Vuelve a mover la vagoneta y pégala a la pared norte. Apóyate en ella para superar el obstáculo.

Verás una **roca azulada** 2. Si la golpeas, toda la zona circundante volverá al glorioso pasado que antaño tuvo **Lanayru** 3, con lo que todas las máquinas, vagonetas y robots recuperarán su antigua apariencia. Ve a por la vagoneta que había antes de la zona de la roca y empújala hasta que entre en el área de influencia de la roca azulada. Ya puedes montar en ella 4 y atravesar la puerta que hay al sur.

Entrarás en una sala con un monolito con una figura que tiene una especie de cuenco. Lanza una bomba al cuenco y, al estallar, tirará el monolito y desbloqueará un camino: continúa por él. Atraviesa **las arenas movedizas** corriendo de una plataforma a otra 5. Verás **4 monolitos** más: derríbalos con bombas y así caerán y podrás apoyarte en ellos. Más adelante llegarás a una amplia sala llena de arenas movedizas. Para atravesarla, vuelve a correr sobre la arena.

Más adelante, ponte a la entrada del pasillo y utiliza una bomba para destruir una roca que hay en medio. Luego haz rodar otra bomba por el suelo para que destruya otras rocas al final del pasillo.

Al destruirlas descubrirás una roca azul que tienes que golpear con el Telescarabajo. Vuelve hasta la **vagoneta abandonada** y muévela hasta que entre en el área de influjo de la roca 6. Monta en ella y atraviesa la puerta norte.

DESIERTO DE LANAYRU 7

Avanza hasta que veas **tres jaulas**, sube a un muro de piedra que hay al sur de ellas (donde hay un cofre con un tesoro) y salta desde allí a la jaula más cercana. Lanza una bomba por el agujero de la siguiente jaula y destruirás las rocas de su interior.

Golpea la roca azul de la jaula con el Tirachinas, elimina a los enemigos para que se abran las jaulas y habla con el robot, que modificará tu Telescarabajo y lo convertirá en el Telescarabajo con gancho.

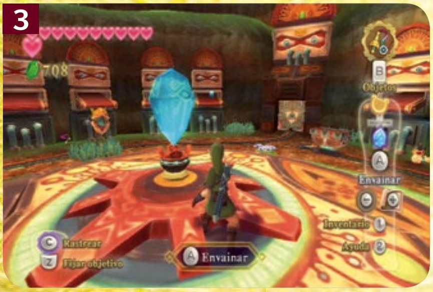
Dirígete a la zona de arenas movedizas que hay a la izquierda de las jaulas (oeste) y verás crecer una flor bomba sobre un árbol seco. Utiliza el Telescarabajo con gancho para cogerla y luego déjala caer en los cuencos de los monolitos que hay en las paredes de esa zona. Derribalos y luego corre de uno a otro para cruzar las arenas.

Más adelante verás una gran zona de arenas movedizas en la que verás a unos enemigos de nombre cangrancola. Vuelve a usar el Telescarabajo con gancho y las flores bomba que crecen sobre los arboles secos para derribar temporalmente a dichos enemigos. Apóyate en sus conchas y cruzar las arenas.

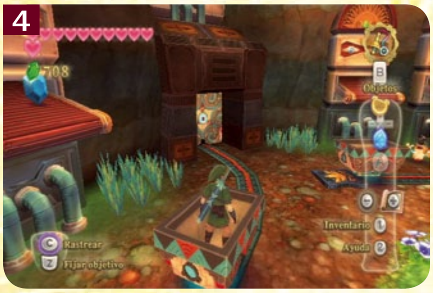
Atraviesa igual la siguiente zona de arenas movedizas, con la diferencia de que allí la arena se moverá, por lo que deberás **subir en la concha de los cangrancola** y dejar que la arena te lleve hacia el norte, hasta alcanzar una puerta por la que deberás meterte.

Avanza hacia la derecha para encontrar una vagoneta y después golpea una roca azul que hay a su derecha. Ahora monta en la vagoneta y cruza el abismo que hay al norte. Luego usa el Telescarabajo con gancho para coger una flor bomba que crece sobre un cactus

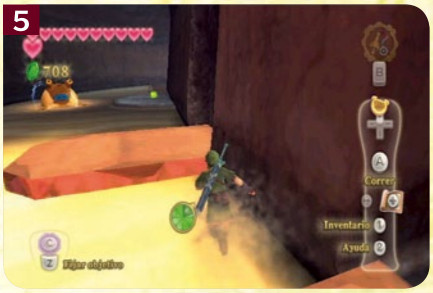
3



4



5



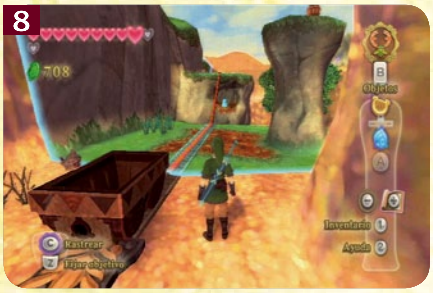
e introducirla por la parte superior de una montaña que hay al oeste. Así activarás **una roca azul** que hay en su interior. Antes de montarte en la siguiente vagoneta, lanza el Escarabajo hacia el interior de la montaña para activar un interruptor y abrir las rejas. Ahora sí, móntate y atraviesa la montaña.

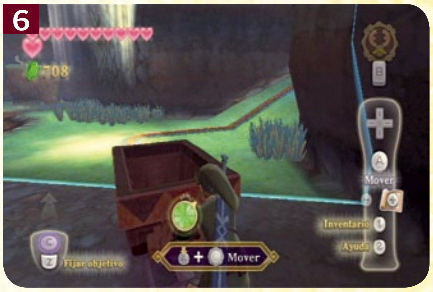
Tras hablar con **Marcogoro**, utiliza el **Telescarabajo** para coger una flor bomba que crece sobre un cactus y explotar las rocas de las torres para encontrar una nueva roca azul. Golpéala, acaba con los enemigos y habla con el robot. Sube en la vagoneta **8** hasta que llegue al borde del área de influencia de la roca azul, y golpea otra roca azul que hay enfrente para poder seguir avanzando. Atraviesa la puerta que hay más adelante.

Fay te informará de que bajo algunos puntos de las arenas movedizas hay unas antiguas calzadas que, aunque no pueden verse por estar cubiertas por la arena, impedirán que te hundas. Coloca las balizas en el mapa de modo que puedan guiarte, y sigue la calzada hacia el sureste para acabar subiendo a lo alto de un muro que hay al final (en la X del mapa).

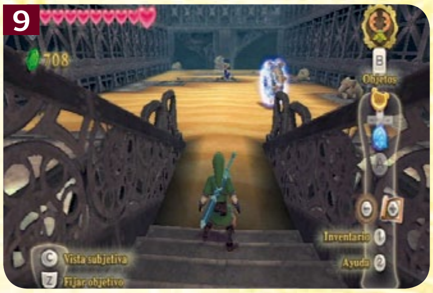
Allí verás una **extraña máquina**. Destruye las rocas que hay cerca y descubrirás una **roca azul**: golpéala, elimina a los enemigos y habla con el robot. Tienes que encontrar **las tres claves de seguridad** (puedes usar la función de rastreo).

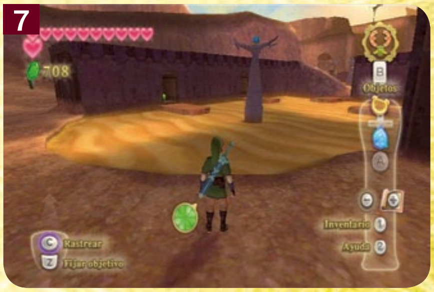
-Generador: gota verde. Desde la gran fuente de alimentación, dirígete hacia el suroeste sin bajar del muro. Verás en la pared del fondo **dos monolitos con cuencos**. Utiliza el Telescarabajo con gancho para coger la flor bomba que crece en un cactus y derribar el monolito de la izquierda. Entra al generador, usa una bomba para derribar la pared con grieta que hay a la izquierda y encontrarás una roca azul. Golpéala para activar el generador y ponlo en marcha clavándole la espada con una estocada, girando el mando 90º hacia la izquierda y pulsando A.


8

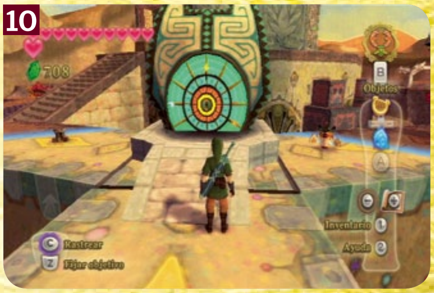

6

-Generador: rayo amarillo. Dirígete a la estatua del pelícaro **Zona norte del desierto** y mira hacia el norte para ver que en la pared del fondo hay una grieta. Vuélala con una flor bomba y podrás entrar en un edificio enterrado por la arena. En él hay arenas movedizas, varias plataformas con rocas y **dos cangrancola** **9**. Ve a la plataforma que hay en el centro de la estancia, frente a una puerta cerrada que hay al fondo, y destruye las rocas que hay encima para encontrar una roca azul: golpéala. A la derecha de la puerta cerrada del fondo hay una trampilla que se abrirá al pisar la baldosa roja que tiene delante. Mete dentro uno de **los cangrancola** convertido en bola haciéndolo rodar por el suelo (cuidado con los calambrazos) o usando el Telescarabajo, y abrirás la puerta. Encontrarás **otro de los generadores**.


9


7

-Generador: Llama roja. Desde el edificio del generador del rayo amarillo, ve hacia el este hasta las arenas movedizas. Utiliza balizas para marcar en el mapa la primera calzada que va hacia el sur y luego la primera calzada que va hacia el sureste. Entra en el edificio cercano. Destruye la roca con una bomba y encontrarás una roca azul, pero no la golpees aún. Derrota a un cangrancola y sube en su caparazón para cruzar las arenas hasta el fondo de la sala. Sube a la zona elevada y avanza hasta el borde. Golpea la roca azul desde ahí y utiliza el Telescarabajo para coger un cangrancola convertido en bola y llevarlo hasta el mecanismo que abre la puerta del fondo, donde está el generador. Tras activarlo, regresa a la fuente de alimentación y mira en el mapa la posición de los tres generadores. Clava la espada en la fuente con una estocada y mueve el primer mecanismo 90º hacia la izquierda para poner el símbolo de **la gota verde** al oeste. Mueve a la derecha el segundo mecanismo y llévalo hasta el final para colocar la **llama roja** en el sureste. Gira el último mecanismo hacia la izquierda hasta que el el **rayo amarillo** se encuentre arriba del todo (norte). Ya puedes ir a la Refinería **10**.


10

MAZMORRA
REFINERÍA DE LANAYRU

Sala 1. Con el Telescarabajo coge la flor bomba que hay sobre un pedestal y derriba el monolito con cuenco (al fondo a la izquierda). Corre sobre las arenas 11 para alcanzar el monolito, y agárrate al tirador para abrir la puerta.

Sala 2. Destruye las cajas de madera con una bomba, empuja la caja metálica y usarla para alcanzar la puerta elevada.

Sala 3. Con el Telescarabajo coge la flor bomba que hay sobre un pedestal y destruye las cajas. Sube la escalera y **coge la llave pequeña** del cofre. Ve a la Sala 2.

Sala 2. Entra por la puerta con cerradura.

Sala 4. Sube por unas enredaderas y verás una escalera con una caja de madera encima. Utiliza el Telescarabajo para coger la flor bomba de un pedestal cercano y destruye la caja. Sube por la escalera y colócate encima del botón. Desde ahí, usa el Telescarabajo para golpear la roca. Baja estas escaleras y las de un poco más adelante hasta que veas una gran cinta transportadora. Corre por la cinta mientras esquivas obstáculos y coges frutos de vigor 12. Ahora sube por unas rampas a la derecha (oeste) hasta llegar a una puerta bloqueada y otra cinta. Avanza por ella y agárrate al tirador de la pared para abrir la puerta. Pasa por ella.

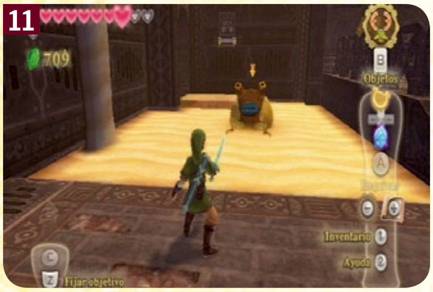
Sala 5 13**.** Gira a la derecha (oeste), avanza y sube a la siguiente plataforma elevada usando una escalera. Luego gira a la izquierda (norte) y avanza de frente saltando dos plataformas. Allí verás que la siguiente plataforma que hay al norte tiene unas rocas. Destrúyelas haciendo estallar al enemigo que hay allí (con **el Tirachinas** o **el Telescarabajo**). Salta sobre la plataforma y luego salta a la de la izquierda (oeste), a la de la derecha (norte) y a la de la izquierda (oeste) para encontrar una escalera. Sube y encontrarás **el Ánfora de aire.** Luego baja la escalera que te llevó al cofre y salta a la plataforma elevada que hay más a la derecha (oeste) de las dos del sur. Después salta a la plataforma de la derecha (oeste) y destruye las rocas de la siguiente plataforma del oeste. Salta sobre ella y de ahí a la de la izquierda (sur), lugar donde encontrarás una escalera: sube por ella. **Elimina la arena con el Ánfora de aire** y desbloquea la puerta.

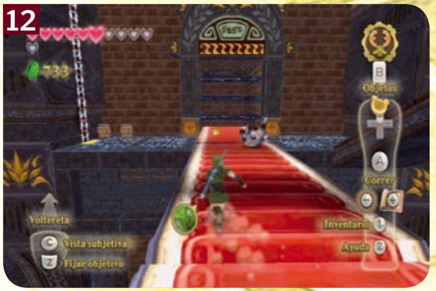
Sala 3. Empuja **la caja metálica** para desbloquear una escalera y regresa a la Sala 2.

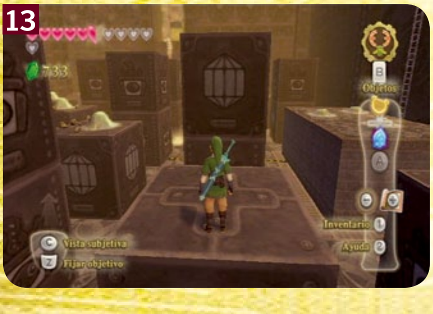
Sala 2. Usa el **Ánfora de aire** para eliminar la arena, descubrir un botón en el suelo y desenterrar la caja. Coloca la caja en el botón para abrir la puerta que da al oeste.

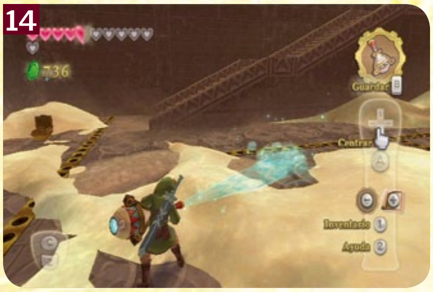
Sala 6. Elimina los montones de arena con el Ánfora para encontrar **una roca azul**, y golpéala. Junto a la plataforma de la roca hay una plataforma con una especie de **molinillo** en su parte alta. Salta sobre ella y utiliza el **Ánfora** para mover el molinillo y, así, la plataforma. Más adelante verás una puerta cerrada. Para abrirla, gira el molinete que hay sobre ella usando el Ánfora. Desciende por la escalera y serás atacado por un helicobot. Usa tu escudo para hacer rebotar sus misiles, y tu espada para cortar las bombas voladoras. Haz girar el molinillo con el Ánfora de la plataforma que queda frente a ti, aunque esta vez deberás ir acompañándola hacia la derecha en su movimiento para que el aire no deje de mover las aspas. Cuando llegue a la derecha podrás subir en ella. Usa otra vez el Ánfora para hacer que vaya hacia el oeste. Así alcanzarás una escalera en la pared norte (en la esquina noroeste de la estancia), que te llevará a una puerta cerrada con un molinete a su izquierda. Acaba con el **Beamos** que te ataca y utiliza el Ánfora para mover el molinete y abrir la puerta.

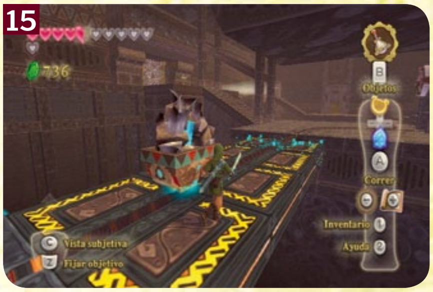
Sala 7. Limpia de arena la caja y muévela hacia la izquierda (oeste). Trepa por ella hasta una zona elevada al norte. Usa el **Ánfora** para eliminar la arena que hay dentro y hallarás una roca azul. Golpéala con el **Tirachinas** y enfréntate a un enemigo llamado **Armos**: usa el Ánfora en el mecanismo que tie-


11


12


13


14


15

ne sobre la cabeza para que abra su boca y deje a la vista dos joyas azules: golpéalas con la espada. Tras derrotarle obtendrás **el Mapa de la Mazmorra**. Sal por la puerta que hay al este.

Sala 3. Si consultas tu **Mapa** verás que bajo la arena existen unos caminos que puedes seguir sin hundirte. Camina hasta una plataforma que sobresale de la arena, y luego sigue avanzando de la misma manera. Cuando llegues a la segunda plataforma que sobresale de la arena verás que, pegado a la pared oeste, hay otro conducto bloqueado por arena. Despéjalo con el Ánfora y entra en él.

Sala 8. Usa el Ánfora **14**, busca un **botón enterrado**, písalo y abrirás la puerta de salida.

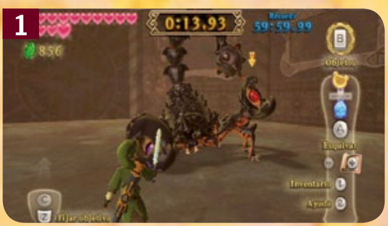
Sala 3. Aquí hay una **vagoneta enterrada**. Ya sabes: usa el Ánfora. En la vagoneta hay un pequeña roca azul: golpéala y la vagoneta se podrá en marcha, creando un camino a su alrededor según avanza **15**. Síguela hacia la este hasta que se detenga frente a una compuerta cerrada. Ábrela girando el molinete que hay sobre la puerta con el Ánfora. Sigue la vagoneta mientras la usas como escudo ante los ataques enemigos, y cuando choque contra un Beamos, destrúyele. Avanza hasta que la vagoneta llegue al final de la vía y abre una compuerta al sur de la sala haciendo girar el molinete que tiene encima. Ve hacia el este desde donde se ha detenido la vagoneta y encontrarás unos montones de arena que deberás limpiar. Así hallarás otra vagoneta con roca azul, golpéala y sigue la vagoneta. Pasarás frente a una puerta cerrada (con un Beamos delante), y más adelante encontrarás un molinillo en la pared derecha (este). Espera a que la influencia de la roca que lleva la vagoneta afecte al molinete y actívalo para abrir la puerta por la que acabas de pasar. Continúa tras a la vagoneta y cuando llegue al final, golpea su roca dos veces: la primera para desactivarla y la segunda para volverla a activarla y que la vagoneta haga su recorrido a la inversa. Vuelve a seguirla y alcanza la puerta, ahora abierta.

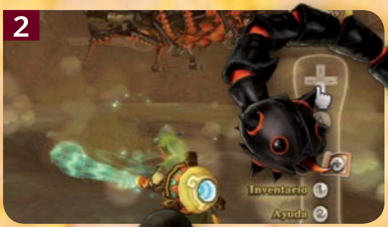
Sala 9. Sube por unas enredaderas que hay en la pared este, gira a la derecha y verás unos monolitos con cuencos: mete bombas en ellos para derribarlos y cruzar. Limpia los montones de arena más adelante y golpea una roca azul. Luego regresa a donde llegaste después de subir unas enredaderas y avanza hacia el norte pasando por encima de tres cortas cintas transportadoras. Encontrarás un tirador que, al activarlo, te acercará una plataforma con un mecanismo. Usa el Ánfora en él para cruzar al otro lado de la estancia. Derriba los monolitos y observa los símbolos que escondían. Frente a la pared de los símbolos hay una plataforma con mecanismo. Muévela con el Ánfora hacia la derecha, y sube en la otra plataforma con mecanismo que usaste para cruzar anteriormente: desde ella alcanzarás la que acabas de mover. Empléala para llegar a la zona elevada al norte de la estancia. Verás una sala tras unas rejas que tiene al fondo un cofre. Luego mueve una caja para despejar una escalera (no bajes por ella) y salta sobre otra plataforma con mecanismo que hay a la derecha. Gracias a ella podrás alcanzar tres monolitos con cuencos que hay pegados a las paredes y derribarlos con flores bomba de tu saco. Golpea los interruptores en el orden que te marcaban los símbolos de los monolitos de enfrente: izquierda, derecha y centro. Abrirás las rejas de la sala que hay en la zona elevada del norte: elimina allí a los enemigos y obtendrás **el Glifo Vetusto**. Baja por la escalera que hay frente a la sala del cofre (la que tenía una caja metálica obstruyéndola) y avanza hasta a una cinta transportadora: Corre por ella alcanzar la puerta de salida.

Sala 3. Sube una escalinata a la derecha (norte) para llegar a una **vagoneta** con **roca azul**. Golpea la roca y ve siguiéndola montado en una plataforma con mecanismo que hay a su lado. Cuando la vagoneta llegue al final, coloca **el Glifo Vetusto** en **la Gran Puerta**.

Escorpión milenario: Morgrad

Primero deberás atacar al ojo que tiene en cada una de sus dos pinzas 1. Fíjate en sus pinzas y usa la espada para lanzar tajos en la dirección adecuada. Así podrás dañar a los ojos (cuando se pongan rojos significará que el enemigo está apunto de atacarte). Cuando golpees varias veces al ojo de una pinza la destruirás y, una vez consigas eliminar sus dos pinzas, el enemigo se enterrará en la arena de la estancia y tendrás que usar el Ánfora de aire para desenterrarle 2. Cuando logres desenterrar a Morgard deberás atacar al ojo que tiene en su cabeza con estocadas. Sigue así hasta derrotarle, y en la siguiente sala utiliza el Telescarabajo para golpear una roca azul que hay en lo alto y poder salir de la Refinería. Verás una secuencia en la que obtendrás la Lira de la Diosa.

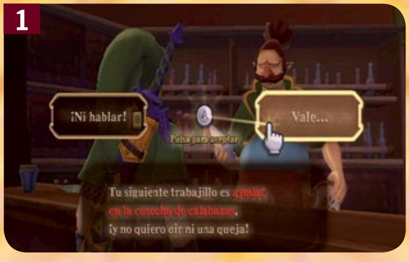


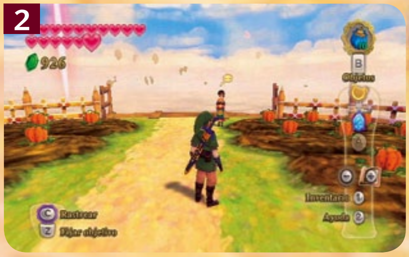


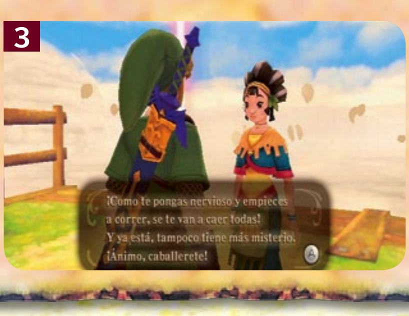
EXTRAS CAPÍTULO 3

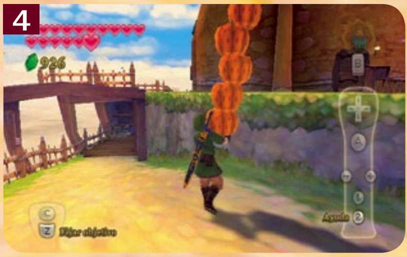
SIGUE TU TRABAJO EN EL CALABARZA'S

Habla con el dueño para que te encargue otro trabajo 1: la cosecha de calabazas. Luego ve al huerto de calabazas 2 que hay tras el local y habla con Calabelle 3, la hija del dueño del bar. Tendrás que llevar cinco calabazas apiladas unas encima de otras hasta un cobertizo 4 que hay a la izquierda de Calabarza's, sin que se te caiga ninguna. ¡Has dado otro paso más para saldar tu deuda! Además, podrás volver a repetir este trabajo para ganar rupias, aunque tendrás que dejar pasar algún tiempo entre una vez y otra.

1

¡Ni hablar!
Vale...
Pulsa para aceptar
Tu siguiente trabajillo es ayudar en la cosecha de calabazas, ¡y no quiero oír ni una queja!

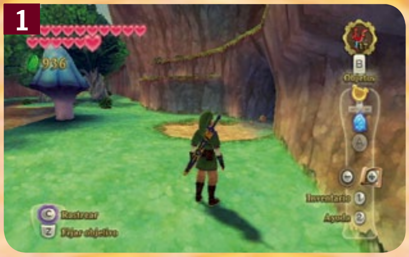
2

926
Objetos
Inventario
Ayuda
Rastrear
Fijar objetivo

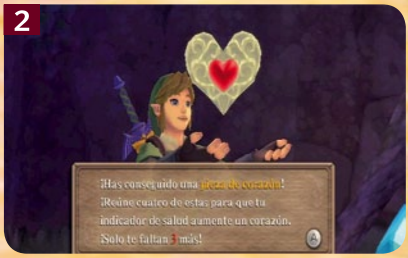
3

¡Como te pongas nervioso y empieces a correr, se te van a caer todas! Y ya está, tampoco tiene más misterio. ¡Ánimo, caballerete!

4

926
Ayuda
Fijar objetivo

PIEZA DE CORAZÓN EN EL BOSQUE DE FARONE

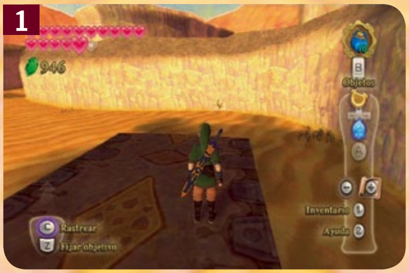
Ahora que tienes el saco de bombas en tu poder, dirígete al norte de la estatua de pelícaro "Entrada del bosque" y busca una cueva bloqueada por unas rocas 1. Seguro que puedes imaginarte lo que tienes que hacer a continuación: destruye las rocas con una bomba y podrás coger la pieza de corazón 2.

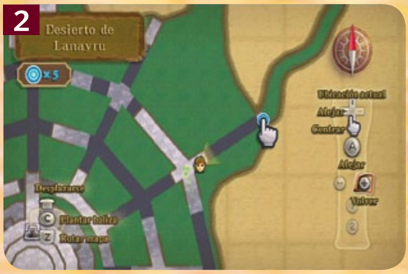
1

936
Objetos
Inventario
Ayuda
Rastrear
Fijar objetivo

2

¡Has conseguido una pieza de corazón! ¡Reúne cuatro de estas para que tu indicador de salud aumente un corazón. ¡Solo te faltan 3 más!

PIEZA DE CORAZÓN EN EL DESIERTO DE LANAYRU

De camino al tercer generador, te encontrarás al noreste del mapa. Sube en el muro situado más al noreste 1 y al fondo verás una pared con una grieta. Ve a la grieta en línea recta para no hundirte en las arenas (gracias a la calzada que hay debajo y puedes ver en el mapa 2) y destrúyela con una bomba. Al otro lado tienes la pieza de corazón.

1

946
Objetos
Inventario
Ayuda
Rastrear
Fijar objetivo

2

Desierto de Lanayru
×5
Ubicación actual
Alejar
Centrar
Acercar
Volver
Desplazarse
Plantar baliza
Borrar marca

CAPÍTULO 4

Dirígete hacia **la Tierra del Presidio** en **la Región del Bosque de Farone**. Habla con la anciana para que te enseñe a tocar **la Lira de la Diosa**, y cuando lo hayas hecho correctamente pasarás a una nueva lección en la que te encontrarás dentro de un círculo de luz que se acercará y alejará de ti a un ritmo determinado. Toca la lira de la misma manera que antes siguiendo el ritmo que marca el círculo. Así aprenderás **el Cántico de la Diosa**.

Sal del templo por la puerta que hay al sur y ve al fondo del **valle circular** que hay enfrente. Al acercarte al pilar que hay clavado en el suelo al fondo surgirá un monstruo, **El Durmiente** **1**. Impide su ascenso golpeando con la espada sus dedos blancos (en las dos patas sobre las que se desplaza).

Destruye todos los dedos y El Durmiente quedará tumbado en el suelo durante un corto periodo de tiempo: aprovecha para acercarte a su cabeza y golpea tres veces el pilar que tiene clavado en la frente lanzando tajos verticales que de abajo a arriba.

Utiliza los chorros de vapor para que no se escape y repite el proceso un par de veces para finalizar el combate. Usa el poder del **Rayo Celestial** de la espada para **golpear el pilar** que actúa como sello y mueve el mando en las direcciones de los tres trazos.

La anciana te informará de que ahora debes volver a las regiones del **bosque**, del **volcán** y del **desierto** para conseguir **tres llamas** con las que mejorar tu espada, algo imprescindible para abrir **el Portal del Tiempo**. Tras hablar con la anciana, vuelve a Celéstea.

ISLA DE LOS CANTARES

Habla con **Gaépora** en su despacho (durante el día) y dirígete al molino de viento que hay al sureste del pueblo (cerca de **la Casa de Milo**). Un personaje te dirá que al molino le falta **el rotor** porque se cayó al mar de nubes hace mucho tiempo.

Luego entra en el bazar y habla con **Dorcon** **2**, el encargado de la chatarrería, para hablar acerca de un robot estropeado que tiene en su trastienda. Si le das una flor arcana podrá repararlo y el robot te ayudará a traer el rotor desde las tierras inferiores.

Tras reparar al robot ve al **Volcán de Eldin** y aterrizar en **la estatua "Cima del volcán"**. Luego baja una rampa de arena descendente que hay al suroeste de la puerta de la entrada al Templo Terrenal. Baja por ella para encontrar **el rotor del molino**.

Cuando regreses a **Altárea** aterrizarás automáticamente donde **el molino del sureste** del pueblo, que quedará al fin arreglado. Utiliza el **Ánfora** sobre el rotor para girar el molino **3** hasta que apunte a **la Torre de la Luz** de **la Gran plaza** (cuando esté bien colocado se iluminará un símbolo azulado en su parte trasera). Luego dirígete al otro molino que hay al oeste del pueblo (frente a la casa de Golondro y Corina) y haz lo mismo que en el anterior.

Sube ahora a lo alto de la **Torre de la luz** y toca **la Lira de la Diosa**. Abrirás un camino al noroeste de Celéstea: ve hacia allí con tu pelícaro y sigue el haz de luz.

Encontrarás una **isla** con **una gran torre** y a su lado una amplia zona circular: **la Isla de los Cantares**. Verás un pedestal que al empujarlo hace girar las tres partes del puente que lleva a la Torre (a su lado habrá un panel con tres joyas **4**). Debes alinear las tres partes del puente siguiendo estos pasos:

-Empuja el pedestal central 7 veces.

-Golpea la joya derecha de las tres que hay en el panel central (con un tajo lateral de derecha a izquierda).

-Empuja el pedestal central 6 veces.

-Golpea la joya superior de las tres del panel central (haciendo un tajo vertical de arriba abajo).

-Empuja el pedestal central 1 vez.

-Golpea la joya derecha del panel central.

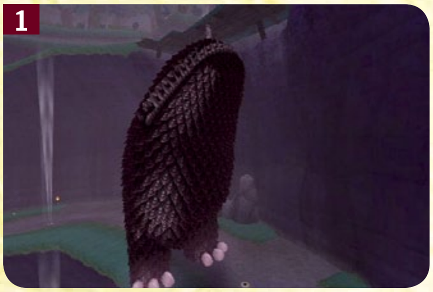
-Finalmente, empuja el pedestal central 9 veces.

Dentro de la Torre, golpea con el poder el rayo celestial de tu espada al símbolo de la Diosa **5** y aprenderás la estrofa **Valor de Farore**.

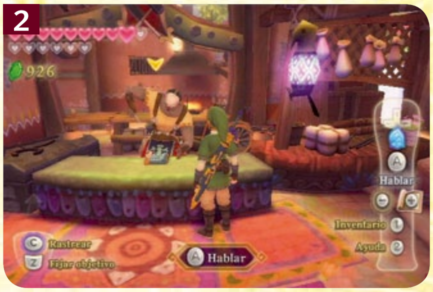
JUICIO DEL ESPÍRITU DEL BOSQUE DE FARONE

Ve a la región del Bosque de Farone y aterriza en la estatua "Alto del mirador". Usa **la función de rastreo** para encontrar el lugar exacto donde tocar **la Lira de la Diosa** (es don-

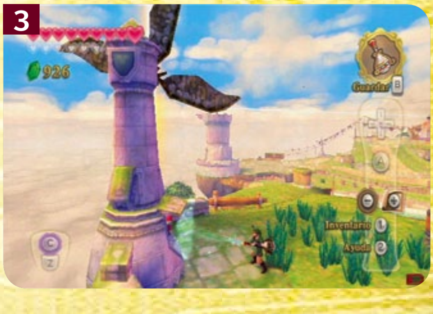
1



2



3



de hay **sacraliposas** revoloteando alrededor de un misterioso brillo).

Para superar el reto tendrás que encontrar **15 lágrimas esparcidas** por toda esta zona 6 El problema es que habrá unos **guardianes** que irán a por ti en cuanto pongas un pie fuera del umbral por el que has llegado, y como aquí no dispondrás de armas ni ayudas, lo único que podrás hacer es huir de ellos para evitar que te pillen. Afortunadamente, cada vez que encuentres una lágrima paralizarás a los guardianes durante 90 segundos. Otro objeto que te ayudará son **los frutos luminosos** que hay esparcidos por el suelo: hacen que las lágrimas proyecten haces de luz durante 30 segundos.

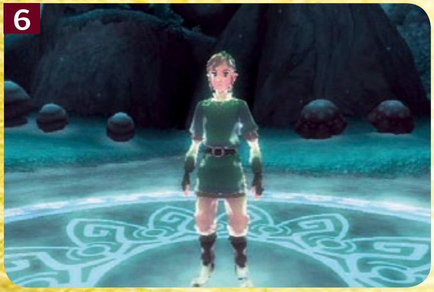
Un consejo: reserva las lágrimas más sencillas de encontrar para los momentos en los que los guardianes van a por ti. Cuando consigas **las 15 lágrimas** regresa al umbral por el que llegaste y recibirás la **Escama de dragón acuático**.

LAGO FARORIA

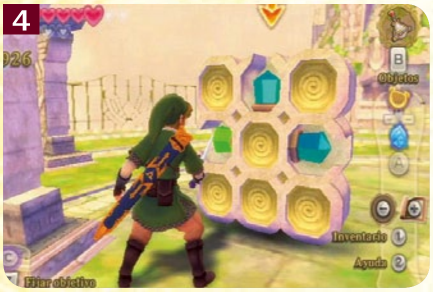
Dirígete al gran árbol que hay en el centro del bosque y bucea en el laguito que tiene en su lado sur. Encontrarás un agujero en la base del árbol por el que podrás meterte. Más adelante, sube por unas enredaderas y luego salta hacia una plataforma de madera que cuelga de unas cuerdas. Utiliza el Ánfora para hacer que se balancee, salta a la siguiente plataforma y de ahí a la salida que hay al oeste.

Cuando salgas fuera del árbol sigue un camino ascendente y trepa por unas enredaderas, hasta que vuelvas al interior de árbol pero en un nivel más elevado.

6



4



Dentro hallarás un nuevo tipo de enemigo denominado **moblin** con escudo de madera. Atácale con la espada y para sus ataques con el escudo para aturdirlo (también puedes destruir su escudo con flores bomba o con tu espada).

Después sigue el único camino posible y, tras subir por una enredadera, escucharás un extraño sonido: los ronquidos de un Kyu ermitaño que duerme sobre una rama. Despiértale con el Tirachinas 7 y habla con él. Ve ahora al punto marcado en el mapa y verás un símbolo grabado en el suelo que deberás memorizar.

Luego ve hacia al sur del bosque y encontrarás una compuerta cerrada. Utiliza el **Rayo Celestial** para dibujar un círculo en el lado izquierdo del grabado de la compuerta, de manera que tome el mismo aspecto que el otro grabado que viste anteriormente, y podrás llegar **al Lago Faroria**.

Avanza hasta una gruta en la que una criatura huirá de ti al verte. Persíguela hasta un conducto bajo el agua bloqueado por unos tablones de madera. Destrúyelos con un ataque torbellino y habla con la criatura.

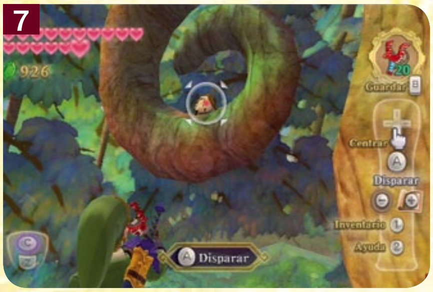
Continúa la persecución. Un poco más adelante, si golpeas a los enemigos con el ataque torbellino estallarán, y así podrás destruir las rocas de la gruta y seguir avanzando. Sigue, salta con el movimiento torbellino cuando sea necesario para cruzar obstáculos por encima del agua y elimina a los enemigos con el mismo movimiento.

Al final llegarás a la última gruta del recorrido, donde hallarás a **Farone, la Dragona del agua**. Habla con ella y te pedirá que le consigas **agua sagrada**. Para ello, tendrás que regresar **al Templo de la Contemplación** (la primera mazmorra del juego).

Una vez allí, avanza hasta que veas una puerta con cerradura. La llave está en la sala de la derecha, donde tendrás que bucear y meterte por un estrecho conducto. En esa zona hay un agujero: cava para encontrar **la llave**.

Sigue hasta **la estancia donde luchaste con Grahim** y encontrarás tres **stalfos** a los que deberás derrotar. Después podrás acceder al **Manantial de la Contemplación** y allí deberás dirigirte a una de las cascadas que hay al fondo a la izquierda (utiliza **el rastreador** para saber cuál exactamente). Llena allí una botella y vuelve a visitar a la Dragona del Agua 8, que te abrirá la entrada a la siguiente mazmorra. Haz un salto torbellino desde el agua para alcanzar la puerta.

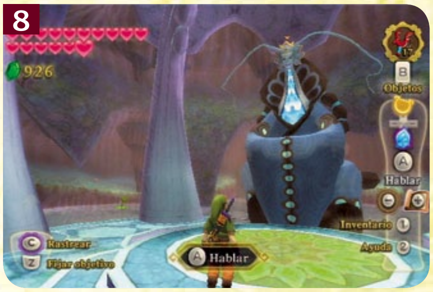
7



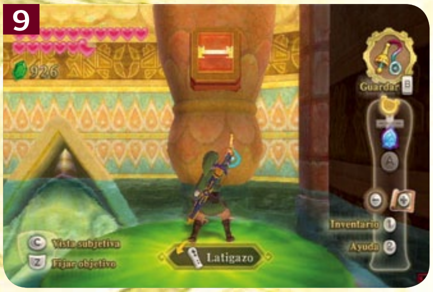
5

926
Objetos
Envainar
Inventario
Ayuda
Rastrear
Fijar objetivo
Envainar

8



9



MAZMORRA
GRAN CAVERNA ANCESTRAL

Sala 1. Ve a una puerta que hay al este y ábrela agarrándote al tirador que tiene al lado.

Sala 2. Avanza hacia el norte y al final del camino encontrarás una puerta cerrada por un mecanismo que tiene **cuatro piedras luminiscentes azules** 9. Golpéalas en el este orden: arriba, abajo, izquierda y derecha, y así abrirás la puerta.

Sala 3. Sube por unas enredaderas que hay en la esquina sureste de la estancia y tírate por su lado norte para caer sobre una hoja que flota en el agua y darle la vuelta. Bajo ella hay un conducto por el que debes entrar buceando. Destruye los obstáculos con el ataque torbellino y sube por la enredadera que verás al salir del agua.

Sala 2. Aparecerás junto a **un cofre** que contiene **una llave pequeña**. Después métete dentro del gran chorro de agua y así podrás volver a la Sala 1.

Sala 1. Dirígete a la entrada del templo y desde allí podrás acceder a **una puerta con cerradura** que hay en la base de la gran estatua.

Sala 4. Ve abajo y, **tras derrotar al stalfos supremo**, se desbloqueará una puerta al sur y detrás encontrarás el cofre que contiene **el Látigo**. Vuelve a donde has luchado con el stalfos y al norte verás un mecanismo llamado **interruptor bulboso** (una llave de paso). Engánchate a él con **el** Látigo y tira de él hacia atrás para girarlo. Eso hará surgir del suelo un gran chorro vertical de agua: úsalo para subir al nivel por el que entraste aquí. Vuelve a la Sala 1.

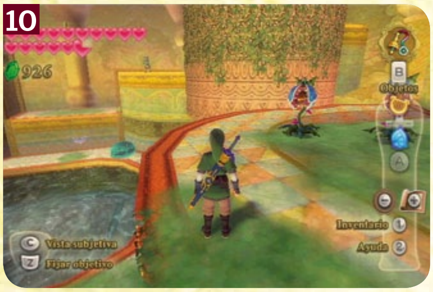
Sala 1. Dirígete hacia la puerta al este de la estancia. A su izquierda hay unos escalones que te llevarán a unas ramas largas y retorcidas. Enganchate a ellas el Látigo. Balancéate de una a otra llegarás a una puerta cerrada por rejas que hay al norte de la estancia. A su lado hallarás **un cofre** con **el Mapa de la Mazmorra**. Cuando lo tengas podrás ver que hay **una cruz roja** marcada al oeste de la estancia. Ve hacia allí y verás una cascada de agua. A su derecha hay un tirador y delante una planta flotando en el agua. Sube en alguna de las hojas cercanas a la planta y usa el Látigo en ella para girarla. Así podrás apoyarte en ella y accionar desde allí el tirador con el Látigo 10. Cortarás la cascada de agua que hay al lado, y podrás bucear y meterte por un agujero en la pared oeste.

Sala 5. Activa el tirador lanzando el látigo a través de los barrotes y así podrás abrirlos. Luego ve a la parte norte de la estancia y usa el Látigo para agarrarte a una rama retorcida y balancéate para alcanzar una enredadera cercana por la que debes subir. Arriba encontrarás un gran cilindro vertical dando vueltas con enredaderas en sus paredes. Agárrate a ellas, sube a su parte alta, y deja que gire hasta que puedas dejarte caer sobre la zona elevada que hay al sur de la habitación. Agárrate con el Látigo a una rama que verás y balancéate en dirección al tirador. Suéltate cuando estés cerca de él para agarrarlo y así abrirás las rejas de arriba. Después vuelve a balancearte en la rama para alcanzar las enredaderas, sube por ellas y atraviesa la puerta que estaba bloqueada por rejas. Hay un **interruptor bulboso**: acciónalo con el Látigo para abrir una trampilla en el fondo de la zona de agua que hay en esta habitación. Métete en ella y descenderás **al Nv.-1 de la mazmorra** 11.

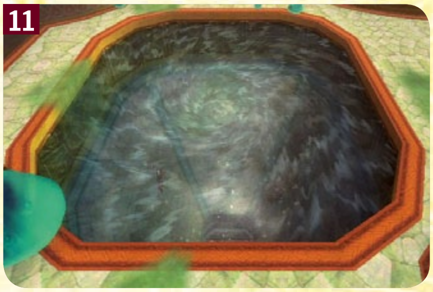
Sala 6. Corta los hilos de las skultullas con **el Telescarabajo** y así caerán y voltearán las hojas que flotan en el agua bajo ellas. Así desbloquearás un conducto bajo el agua y podrás superar unas rejas que bloquean el camino. Más adelante, usa el Látigo contra el enemigo a través de las rejas y le birlarás la **llave pequeña** 12 necesaria para abrir la puerta. Avanza y tírate al agua para que la corriente de una tubería te absorba.

Sala 7. Métete en el agua y haz un **salto torbellino** para alcanzar el suelo que hay al este de la sala. Desde aquí verás **una enredadera en una pared que tiene delante una planta flotando en el agua. Usa el Látigo en ella para girarla y así podrás apoyarte en la planta y alcanzar la enredadera. Avanza y cuando el camino termine verás debajo de ti una hoja flotando en el agua. Tírate sobre ella para girarla y debajo encontrarás un conducto por el que te deberás meter** buceando. Eso te llevará al suelo elevado más bajo de los dos

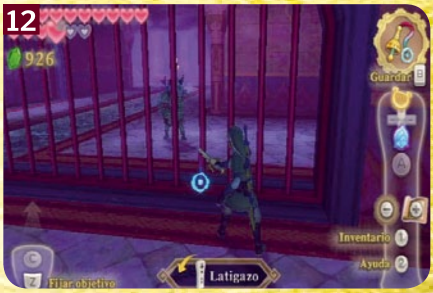
10



11



12



que hay al oeste de la habitación, lugar donde encontrarás **un interruptor bulboso**. Acciónalo con el Látigo para hacer aparecer un chorro de agua bajo la última planta que has volteado. Regresa al lugar desde el que saltaste para voltear dicha planta y usa el Látigo en ella para girarla. Apóyate en ella y alcanza la zona elevada más alta de las dos que hay al oeste de la sala. Avanza por el único camino posible y al final encontrarás una puerta con rejas que tendrá un tirador a su lado. Actívalo con el Látigo y llegarás a una nueva zona de la Sala 1.

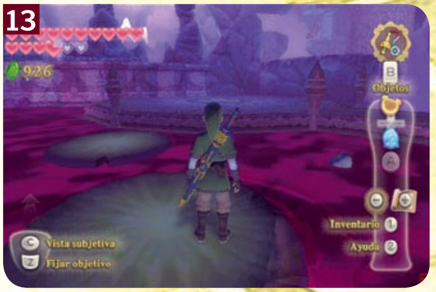
Sala 1. Avanza por las enredaderas hasta una plataforma en la que hay una especie de palanca sobresaliendo de la pared. Acciónala con el Látigo, ve a la entrada del templo y vuelve a la puerta que hay en la base de la gran estatua.

Sala 4. Déjate caer al nivel más bajo y sal por la puerta.

Sala 8. Ve al punto marcado en el mapa, una cascada de aguas malditas de color morado. Sale de la boca de una gran cara de piedra al norte de un lago de aguas malditas. Usa el Telescarabajo para meterlo por uno de los ojos de la cara. Dentro hallarás un interruptor de impacto que al golpearlo cortará el flujo de la cascada. Sobre el lago de aguas moradas hay unas **hojas flotantes** 13 por las que puedes alcanzar el lado oeste del mismo (la última de ellas deberás voltearla con el Látigo). Por allí encontrarás una rama larga y retorcida. Puedes engancharla con el Látigo, pero como enfrente habrá un pilar con una roca encima, no podrás balancearte y cruzar al otro lado. Regresa al lugar marcado en el mapa por la cruz roja y usa el Telescarabajo para coger una flor bomba que crece en el suelo. Como has cortado el flujo de la cascada, hazlo volar hasta la roca sobre el pilar y destrúyela.

Después de destruir la roca usa el Látigo en la rama retorcida y alcanza **un gran cilindro vertical** que hay enfrente. Tiene enredaderas en sus paredes y está dando vueltas. Agárrate a él y sube hasta alcanzar su cara superior. Salta a otro cilindro que hay enfrente y deja que gire hasta que pases sobre un suelo que hay al sureste, donde debes dejarte caer. Luego avanza por un camino, sube una enredadera y así llegarás a una palanca: acciónala con el Látigo para cambiar el sentido de giro de los elementos que hay por allí. Después salta sobre la gran rueda horizontal que hay bajo la palanca y deja que gire hasta el final, lugar donde encontrarás otro camino. Síguelo hasta el final para encontrar otro cilindro y úsalo para alcanzar el suelo al otro lado. Avanza por un camino, sube una enredadera y llegarás de nuevo a la palanca, aunque por el otro lado. Acciónala y usa el último cilindro por el que pasaste para alcanzar un camino al sureste de la habitación. Después avanza hasta una zona circular, y sube por la cuerda con cuidado de los enemigos.

13



Sala 1. Verás un tirador: agárralo para desplegar una plataforma desde la que alcanzarás la palanca con la que bajaste la gran estatua del centro de la sala. Acciónala otra vez con el Látigo y la estatua volverá a su posición original. Baja por la cuerda por la que llegaste aquí.

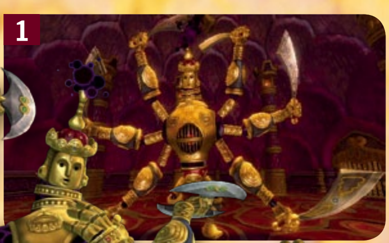
Sala 8. Coge **el Glifo Bendito** y apártate cuando la gran estatua descienda. Entra por ella.

Sala 4. Sube por los chorros de agua hasta llegar lo más alto que puedas, y coloca el Glifo en su lugar. El techo de la estancia desaparecerá y alcanzarás a lo alto de la cabeza de la estatua. Allí hay cuatro interruptores bulbosos que deberás accionar con el Látigo.

GÓLEM DE LAS TINIEBLAS: IRUOMA

Acércate para que intente golpearte con los dos brazos y apártate para que el arma que lleva en las manos se clave en el suelo durante unos segundos. Aprovecha para usar el Látigo en una zona con cuatro anillas que tienen los brazos por el medio, y tira hacia atrás para arrancárselo. Repite esta técnica hasta quitarle los dos brazos centrales y acércate para hacer que, cuando intente golpear con sus dos brazos inferiores, descubra una joya roja que lleva en el pecho. Golpéala con la espada todo lo que puedas. Sigue el proceso hasta que Iruoma cambie de estrategia 1: a partir de ahora acércate a él para que intente golpearte con sus espadas. Si las esquivas, quedarán clavadas en el suelo unos segundos. Usa el Látigo en las zonas con anillas de sus los brazos y arrancárselos. Coge una de sus espadas y atácale con ella. Córtale los brazos y las piernas para que se quede temporalmente desarmado. Cuando le tengas así, ataca a la rejilla del pecho con la espada del propio Iruoma para destruírsela, y entonces podrás golpear la joya de nuevo. Sigue así hasta vencer, golpea el Símbolo de la Diosa de la siguiente sala con el poder del Rayo Celestial de tu espada y recibirás la Llama de Farore.

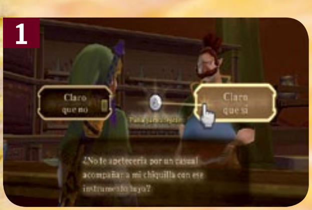
1



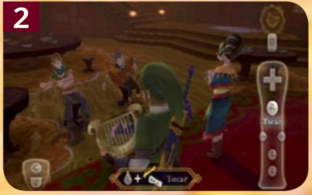
EXTRAS CAPÍTULO 4

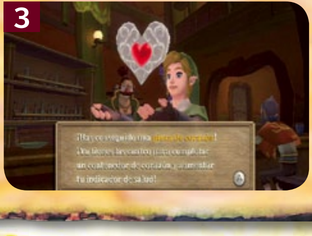
PIEZA DE CORAZÓN EN EL CALABARZA'S

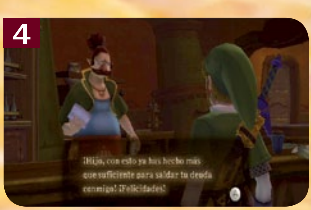
Habla con el dueño del Calabarza's cuando sea de noche **1** (puedes dormir en una cama que hay en la planta baja del bar), y podrás acompañar a Calabelle con tu lira para deleite de la clientela **2**. Si logras ejecutar una actuación satisfactoria, obtendrás una pieza de corazón **3** y saldarás la deuda **4** que tenías con el dueño del bar por haber roto su lámpara anteriormente. Luego podrás regresar para ver la nueva lámpara que ha comprado el dueño, y además podrás volver a tocar la lira con Calabelle siempre que quieras para ganar 20 rupias cada vez que tu actuación sea lo suficientemente aplaudida.

1


¿No te apetecería por un casual acompañar a mi chiquilla con ese instrumento tuyo?

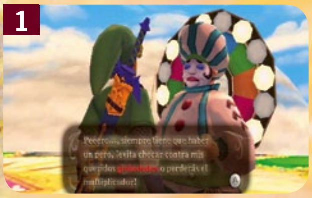
2


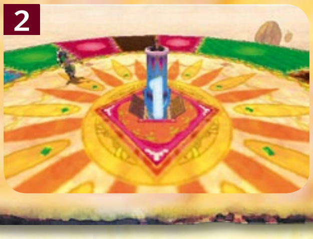
3


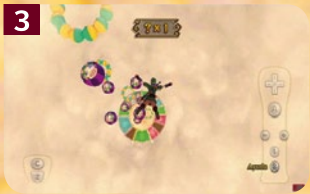
4

¡Hijo, con esto ya has hecho más que suficiente para saldar tu deuda conmigo! ¡Felicidades!

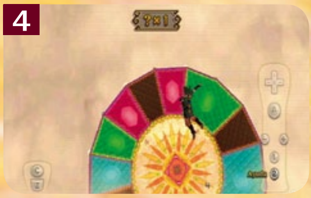
MINIJUEGO Y PIEZA DE CORAZÓN: LA GRAN RULETA

Isla Fortuna está al suroeste de Altárea, y allí encontrarás a un personaje vestido de payaso **1**. Tras conseguir las 5 gemas de gratitud de este personaje, tendrás a tu disposición el minijuego "La gran ruleta" **2**. Cada partida te saldrá por 20 rupias, aunque la primera vez podrás probarlo gratis. El juego consiste en descender en caída libre atravesando anillos que te harán sumar rupias **3**, ¡pero cuidado con los objetos morados con la cara del payaso, ya que si te chocas con ellos te harán perder rupias! El número de rupias que obtengas variará en función del área coloreada sobre la que aterrices **4**: verde x1, azul x5, roja x20, multicolor x50 y gris -10 (perderás 10 de tus rupias). Y si caes fuera de la ruleta, en su interior o en una casilla marrón, no ganarás nada. El máximo de rupias que puedes ganar son 500, atravesando los 5 anillos y cayendo en el área multicolor. Además, la primera vez que lo consigas recibirás una pieza de corazón.

1


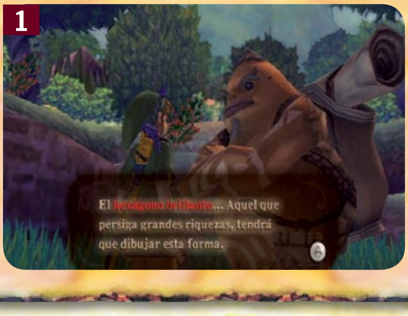
2


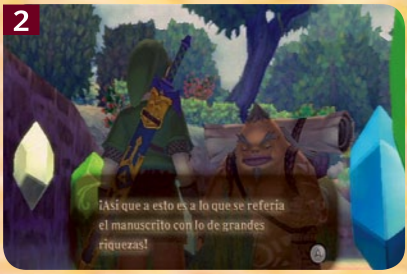
3


4


PIEZA DE CORAZÓN EN LA TIERRA DEL PRESIDIO

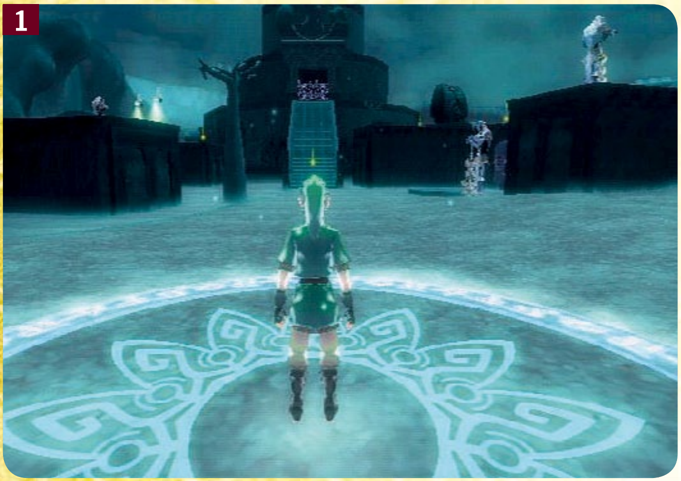
Aquí descubrirás un muro divino junto a Marcogoro después de curar a la Dragona del agua con el agua sagrada. Cuando lo hagas, habla con Marcogoro y te pedirá que dibujes algo en el muro **1**: un corazón, una rupia o un círculo. Utiliza el rayo celestial de tu espada. La primera vez que lo dibujes correctamente recibirás la pieza de corazón **2**.

1

El hexágono brillante... Aquel que persiga grandes riquezas, tendrá que dibujar esta forma.

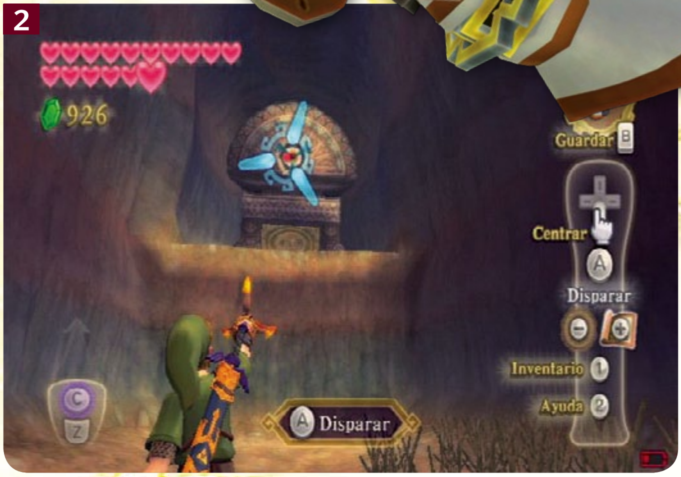
2

¡Así que a esto es a lo que se refería el manuscrito con lo de grandes riquezas!

CAPÍTULO 5

1



2



Vuelve a la **Isla de los cantares** y entra en la torre. Al fondo hay un **símbolo de la Diosa** que tendrás que golpear con el poder del rayo celestial de tu espada, y aprenderás la estrofa **Sabiduría de Nayru**.

JUICIO DEL ESPÍRITU DEL DESIERTO DE LANAYRU

Después, dirígete al **Desierto de Lanayru** y aterriza en la estatua "Zona norte del desierto". Si bajas de la zona elevada y vas hacia el noreste, podrás ver un grupo de sacraliposas revoloteando alrededor de un misterioso brillo que hay en el suelo (usando la función de rastreo podrás localizar el lugar exacto). Saca la **Lira de la Diosa** y empieza a tocarla.

Tendrás que superar una nueva prueba 1, con las mismas reglas que en el Bosque de Farone. Sigue los consejos de entonces y reúne las **15 lágrimas** necesarias sin ser dañado por los guardianes. Al conseguirlo recibirás las **Zarpas**, un objeto que te permitirá acceder a nuevas zonas (su función es similar al gancho que habréis visto en otros juegos de Zelda).

CUEVAS DE LANAYRU

Fíjate en el mapa y verás que hay un camino con una señal de interrogación por el que aún no has ido. Ahora que tienes las Zarpas, podrás usarlas para llegar a esa nueva zona: las Cuevas de Lanayru. Habla con el goron que verás dentro y te dará la llave necesaria para abrir la puerta hacia el **Mar de arena de Lanayru** (usa las Zarpas para alcanzar la puerta 2).

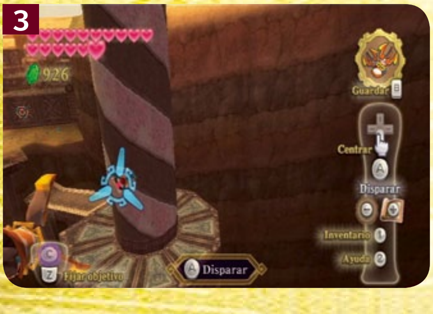
MAR DE ARENA DE LANAYRU

Usa las Zarpas para avanzar por los pilares 3 hasta llegar a la zona de arena. Al final de un muelle encontrarás una embarcación con una roca azul en su cubierta: golpéala y de esa manera harás que aparezca agua a su alrededor, además de activar un pequeño robot 4: **el almirante del galeón** que alberga la Llama de Nayru.

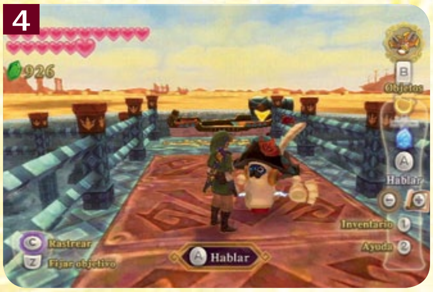
Habla con él y podrás subirte a la embarcación y navegar por el Mar de arena de Lanayru gracias al efecto de la roca azul 5. Dirígete a la cruz roja que te marcará el almirante en tu mapa.

Encontrarás un embarcadero donde podrás bajarte del barco. Avanza hasta alcanzar una plataforma con una diana a la que te podrás enganchar con las Zarpas para subir. Sigue avanzando enganchándote en dianas y plantas voladoras 6 hasta llegar a un sitio en el que deberás usar flores bomba para abrir una cueva cerrada por rocas, y tras atravesar el túnel que hay detrás sigue ascendiendo y usando las Zarpas hasta que encuentres una extraña planta de color rojo en el suelo. Usa el Látigo

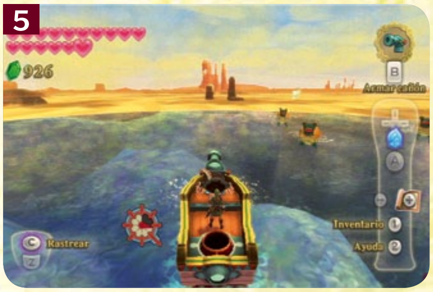
3



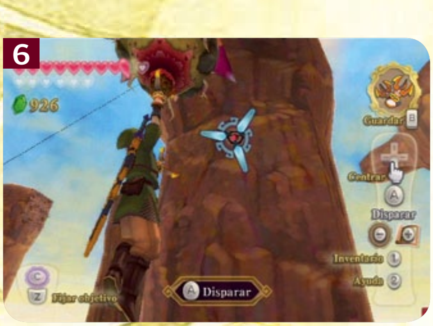
4



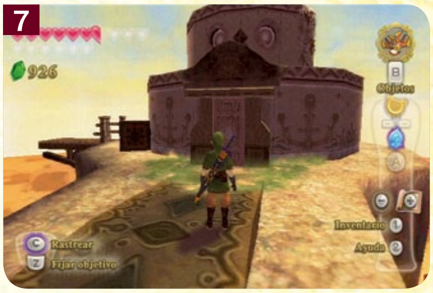
5



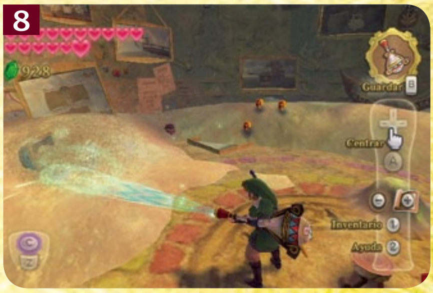
6



7



8



contra ella para hacerla volar, y de esa forma podrás engancharte luego con las Zarpas. Tras engancharte de nuevo a la planta deberás dejar que te lleve volando hasta estar lo suficientemente cerca de la siguiente diana como para lanzarte a ella. En la siguiente diana, elimina al enemigo cortando su tallo con el **Telescarabajo**.

Al final llegarás a la casa del almirante **7**, donde deberás usar el **Ánfora de aire** para limpiar la arena **8** y hallar un cofre que contiene la **carta náutica**. Cuando la tengas, sal de la casa y baja por los cables hasta volver donde está el almirante, y habla con él.

Ve hacia el nuevo punto marcado en el mapa y entra por la puerta que hay hacia la derecha. Lee las instrucciones de la pared y... ¡prepárate para una travesía de lo más movida! Móntate en la vagoneta y recorre el camino sin caerte **9**. Esta primera parte es fácil, pero cuando te montes en la segunda vagoneta las cosas se pondrán más complicadas. Cuando el camino se desvíe, inclina el mando en dirección al camino correcto, y cuando el camino se corte no frenes o la vagoneta caerá.

Tras finalizar el recorrido, podrás entrar por una puerta. Usa dentro el Ánfora de aire para buscar entre la arena y te encontrarás nada menos que a **Morgrad**, un enemigo al que ya te enfrentaste cuando era el jefe final de la Refinería de Lanayru, la tercera mazmorra del juego. Ahora ya sabes exactamente cómo derrotarle y además tu espada es más poderosa que antes, así que no debería causarte muchos problemas. Tras acabar con él, sal y vuelve a hablar con el almirante, que te marcará en el mapa el próximo lugar al que debes ir.

Escondrijo pirata

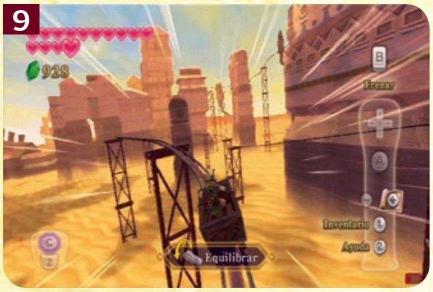
Toma el camino de la derecha y entra por la puerta **10**. Entra por la siguiente puerta del fondo a la derecha y continúa hasta llegar a una zona de arenas movedizas que tendrás que cruzar corriendo. Entra por la puerta, y en el siguiente pasillo sube por el camino ascendente que verás a tu izquierda y coge el orbe: produce un efecto como el de las rocas azules que has visto ahora, pero puedes transportarlo con tus propias manos.

Sigue por la dirección en la que ibas con el orbe en tus manos. Por el camino, algunos enemigos revivirán al entrar en el área de influencia del orbe **11**: puedes dejarlo temporalmente en el suelo y luchar contra ellos. Llegarás a una gran sala en la que crecen plataformas al entrar en contacto con el poder del orbe. Sube por el camino ascendente y desde aquí salta a las plataformas con el orbe en las manos. En la siguiente zona tendrás que dejar el orbe en el suelo, alejado de un camino que bloquea su influencia, para poder avanzar. Y un poco más adelante hay un tirador que puedes activar para abrir las rejas y poder pasar con el orbe en tu poder.

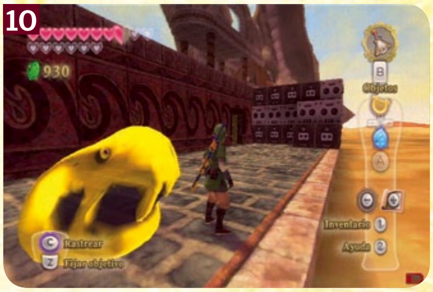
Sigue adelante hasta que veas una puerta cerrada. Deja el orbe en el lugar apropiado para poder entrar al lugar donde hay un interruptor, sin que su influencia bloquee la entrada, y coloca la caja encima del interruptor. La puerta se abrirá y podrás entrar con el orbe en mano. En la siguiente zona, entra por la única puerta por la que puedes ir con el orbe y déjalo aquí. Entra por la otra puerta, por la que sólo podrás pasar sin la influencia del orbe, y activa el tirador para abrir las rejas. Ahora coge el orbe y tráelo aquí, cerca de la siguiente puerta con rejas. Elimina a los dos enemigos y las rejas se abrirán.

Ahora podrás dejar el orbe en el pedestal y volver con el almirante, y habrás adquirido la habilidad de rastrear el galeón que andas buscando. Tu siguiente objetivo es

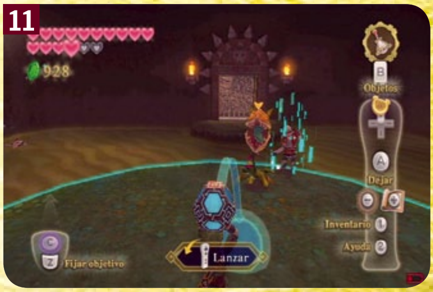
9



10



11



encontrarlo en el mar de arena con la función de rastreo, pero ten en cuenta que el galeón es invisible, así que no te será fácil. Rastrea a menudo y, cuando veas que lo tienes justo delante, dispara. Cuando le hayas alcanzado tres veces con tus disparos se hará visible y podrás subirte en él.

MAZMORRA
GALEÓN DE LAS ARENAS

Empezarás en cubierta. Entra por la puerta que tienes cerca y baja las escaleras. Toma el camino de la derecha y entra por la puerta. Cruza las arenas movedizas corriendo (elimina antes al enemigo que te obstaculiza el paso 12) y baja por las escaleras que hay más adelante. Sigue avanzando por el único camino posible hasta que llegues a una zona con mucha arena en el suelo y una puerta con un mecanismo como el que viste en una de las puertas de la anterior mazmorra. Si limpias la arena con el Ánfora podrás obtener la contraseña 13 para abrir la puerta: abajo, arriba, abajo derecha. Golpea con la espada al mecanismo en ese orden, y tras la puerta obtendrás una llave pequeña.

Vuelve a la zona del galeón en la que empezaste (junto a la puerta que lleva a cubierta) y entra por la puerta con cerradura. Tendrás que enfrentarte a un enemigo 14 dentro de un estrecho pasillo: debes darle espadazos para empujarle hacia el otro extremo. Empújale al extremo con tus golpes tres veces y te alzarás con la victoria y con un nuevo objeto: **el arco**.

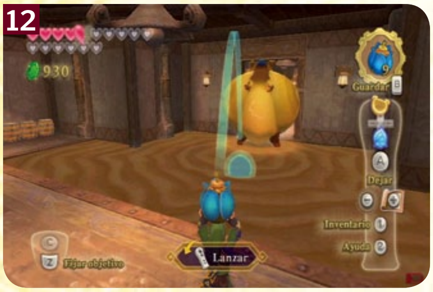
Ve a cubierta (sólo tienes que cruzar dos puertas seguidas desde donde estás) y lanza una flecha contra el ojo del mástil. Así aparecerá una **roca azul** que también debes golpear 15, y al hacerlo el galeón cambiará por completo. Sube por las escaleras del mástil y, para poder avanzar por los cables, dispara flechas a los ojos. También es recomendable que elimines a los enemigos a distancia con flechas. Finalmente llegarás a un mecanismo en el que puedes clavar tu espada y girarla a la izquierda para que así se abran la jaula que contiene la roca azul (déjala como está de momento) y la puerta por la que debes entrar a continuación, que te llevará otra vez al interior del galeón. Antes de entrar, busca un bote que hay colgando a un borde de la cubierta y dispara una flecha al ojo que tiene encima 16 para que descienda: lo necesitarás más adelante.

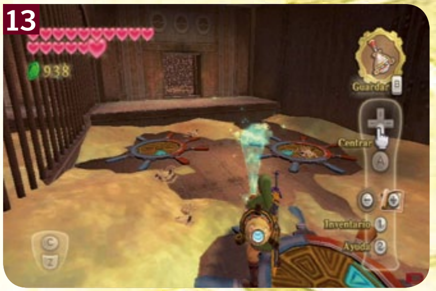
Una vez dentro del galeón, baja las escaleras y entra por la puerta del pasillo derecho. En la siguiente zona verás que hay una abertura practicable que antes estaba cerrada. Entra y lanza desde aquí dentro una flecha hacia arriba, apuntando a la roca azul. Ahora podrás avanzar y abrir el cofre, que contiene el **mapa de la mazmorra**.

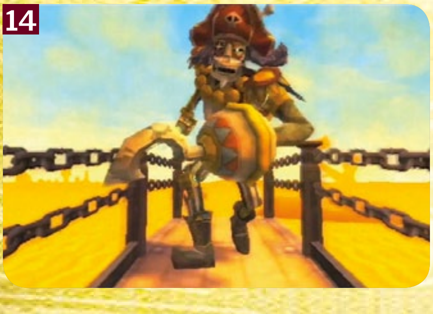
Con la roca azul inactiva, cruza las arenas movedizas que hay cerca de donde conseguiste el mapa y busca en el pasillo un agujero en la pared derecha. Lanza a través de él una flecha para golpear el ojo. Entra por la puerta que acaba de desbloquearse y aparta la caja. Colócate encima del interruptor y, desde aquí, lanza una flecha a través del agujero para golpear otro ojo. Se desbloqueará la otra puerta, pero tu siguiente paso debe ser activar de nuevo la roca azul.

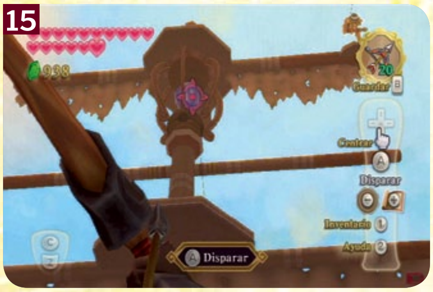
Tras ello, puedes ir a la zona inferior en la que antes había mucha arena y la puerta con mecanismo. Ahora verás a la tripulación encarcelada, que te pedirá ayuda. Tienes que activar los dos generadores, y uno de ellos lo tienes ya casi a punto: ve a la última puerta que desbloqueaste golpeando un ojo, clava tu espada en el mecanismo y gírala a la izquierda para activar el generador.

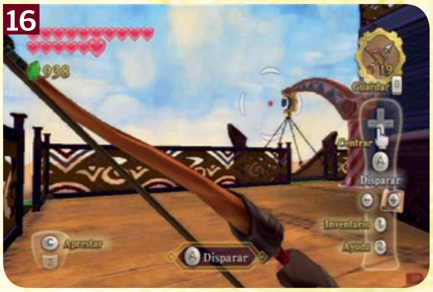
Sal de esta sala, y frente a ti tendrás la otra sala con generador. Entra por la puerta que hay abierta y coloca la caja encima del interruptor. Junto a una de las ventanas que acaban de abrirse está el bote que hiciste descender antes. Súbete a él, vuelve a lanzar una flecha al ojo que tiene encima, y a continuación dispara desde ahí a la roca azul. Vuelve a disparar al ojo del bote para descender y entrar

12


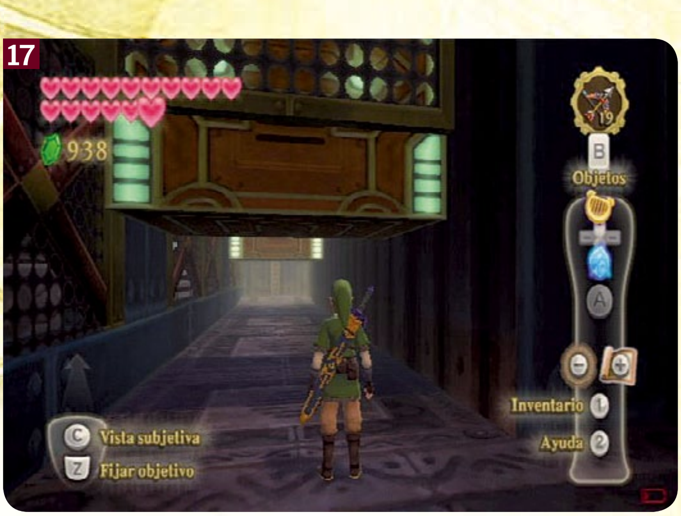
13


14


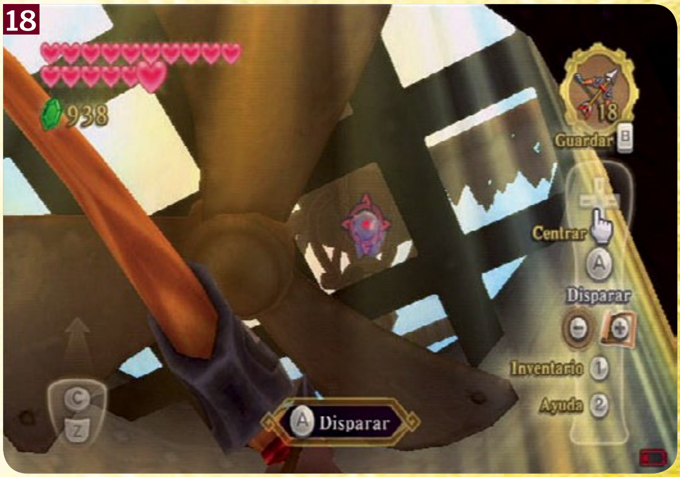
15


16


17



18



de nuevo en la sala. Ahora podrás llegar donde está el generador, pero sólo puedes activarlo mientras la roca funcional esté azul, así que de momento activa la palanca para desbloquear la puerta. Lo siguiente es activar la roca azul y volver al generador a través de la puerta que acabas de desbloquear, y activar el generador de la misma manera que con el otro.

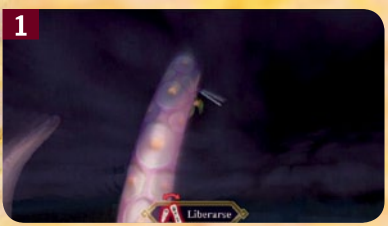
Sal al pasillo y entra por la otra puerta de la misma pared. Ve hacia la ventana más cercana al generador y baja. Avanza con cuidado de que la maquinaria no te aplaste **17**, y usa el Látigo para avanzar cuando sea necesario. La segunda vez que te enganches con él tendrás que subirte a las piezas de maquinaria y saltar de una a otra para poder avanzar. Llegarás a un estrecho conducto a través del cual accederás al sitio donde está la tripulación, que como agradecimiento a su liberación te entregarán una llave pequeña.

Vuelve a cubierta, donde está la puerta con cerradura por la que debes entrar. Golpea a la roca azul para desactivar su influencia, y entra. Baja las escaleras y entra a una zona desde la que puedes disparar a la roca azul **18**. Hazlo para volver a activarla, elimina a los enemigos, colócate sobre el interruptor y lanza una flecha al ojo a través del agujero de delante. Entra por la puerta que has desbloqueado, elimina a los enemigos y el cofre con la llave final de la mazmorra. Fay te indicará en el mapa el lugar donde debes colocarla, así que sólo tienes que dirigirte hacia allí… y prepararte para la batalla.

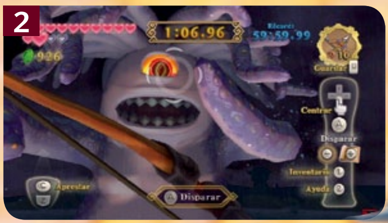
MONSTRUO MARINO ANCESTRAL: DAIDAGOS

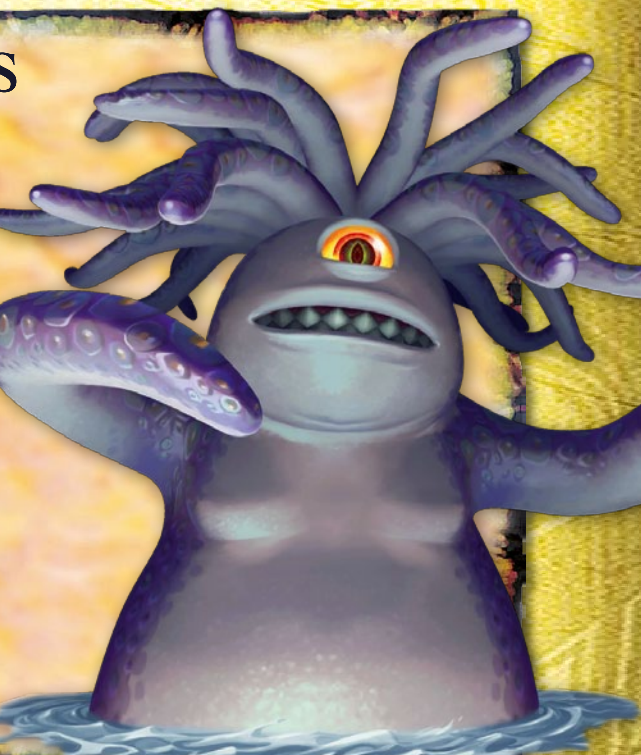
Para llegar a cubierta, corta los tentáculos que te impiden el paso utilizando el Rayo Celestial y esquiva los barriles. Cuando estés fuera, muévete sin parar mientras cargas el Rayo Celestial y lo ejecutas en horizontal contra los tentáculos. Si alguno te atrapa, agita el mando hasta que puedas escapar 1. Tras golpear varios, Daidagos dará la cara: lánzale entonces una flecha en el ojo 2 para aturdirle y atácale con la espada (corta antes los tentáculos que protegen su cabeza o no servirá de nada). Repite ete proceso varias veces hasta que caiga una caja. Úsala para subir a la parte superior de cubierta, y sigue luchando. Corta sus tentáculos y dispárale una flecha en el ojo cuando puedas para rematar con la espada. Tras derrotarle, golpea el Símbolo de la Diosa con el poder del Rayo Celestial y recibirás la Llama de Nayru.

1



2

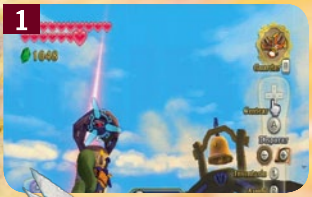


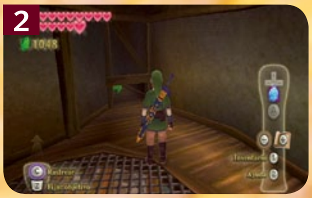


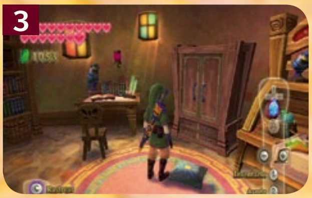
EXTRAS CAPÍTULO 5

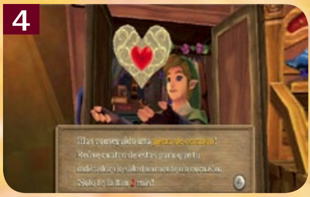
PIEZA DE CORAZÓN EN LA HABITACIÓN DE ZELDA

Cuando consigas las Zarpas, podrás hacer lo siguiente en Altárea. **1** Sube al tejado de la academia de caballeros y verás una chimenea con una diana a la que te podrás enganchar con las citadas Zarpas. Luego déjate caer por el interior de la chimenea y aterrizarás en una pequeña habitación en la que podrás ver el cuarto de baño a través de una rejilla **2** (encontrarás al director Gaépora aseándose, así que no te detengas mucho) y un estrecho conducto con unas cuantas rupias. Entra por este último y caerás directamente en la habitación de Zelda **3**. Dentro del armario hallarás la pieza de corazón **4**.

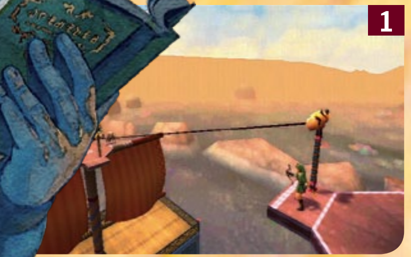


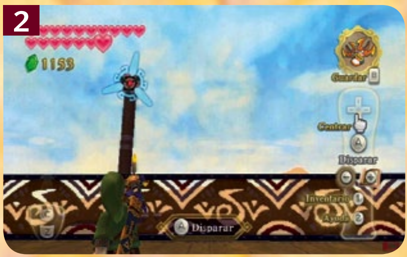


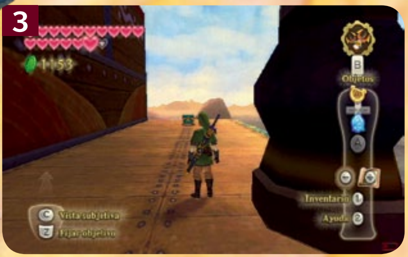


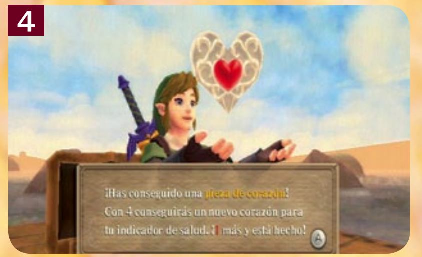


PIEZA DE CORAZÓN EN EL GALEÓN DE LAS ARENAS





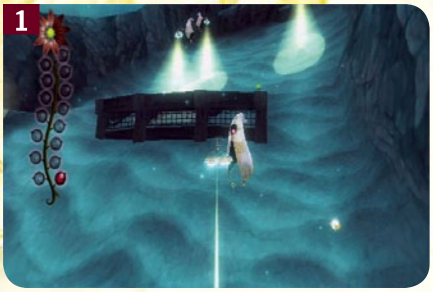


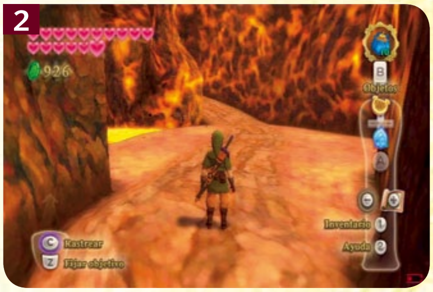


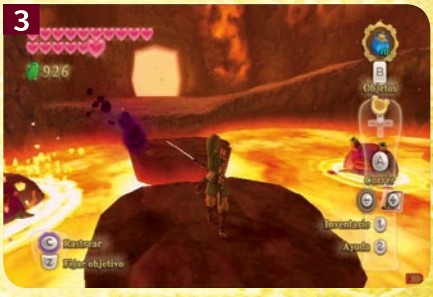
¡Has conseguido una pieza de corazón!
Con 4 conseguirás un nuevo corazón para tu indicador de salud. ¡1 más y está hecho!

Cuando estés en lo alto de todo del mástil central del galeón, mira hacia la popa del barco (este) para ver allí otro mástil **1**. Después usa el Arco para lanzar una flecha a un interruptor redondo que hay en dicho mástil **2**, y así harás llegar hasta ti un tirador que podrás usar para alcanzar la popa del galeón. Después baja del mástil al que vas a llegar y mira a un mástil sin vela que hay al final del barco (este), lugar donde encontrarás una diana a la que te podrás enganchar con las Zarpas **3**. Una vez enganchado a la diana, déjate caer hasta la base de dicho mástil y por allí encontrarás el cofre que contiene la pieza de corazón **4**.

Capítulo 6

1


2


3


Vuelve a la **Isla de los cantares** y entra en la torre. Al fondo hay un símbolo de la Diosa que tendrás que golpear con el poder el rayo celestial de tu espada, y cuyo resultado es que aprenderás la **estrofa Poder de Din**.

Juicio del Espíritu del Volcán de Eldin

Aterriza en la estatua **Falda del Volcán**, y podrás ver muy cerca un grupo de sacraliposas revoloteando alrededor de un misterioso brillo que hay en el suelo (si no lo ves, usa la función de rastreo para localizar el lugar exacto). En ese punto deberás sacar la **Lira de la Diosa** y empezar a tocarla.

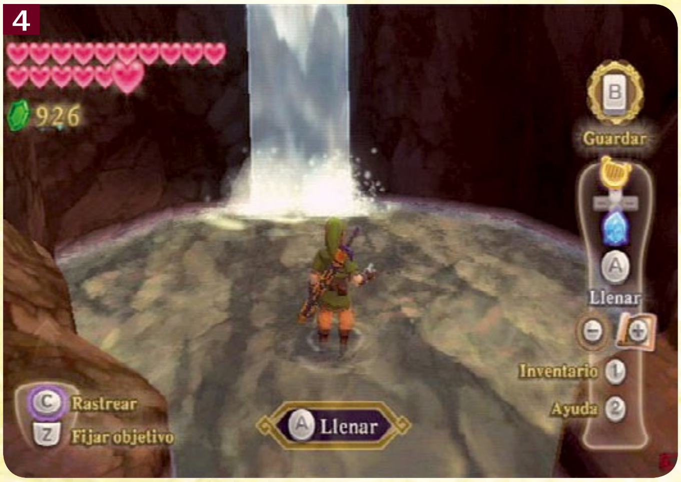
Tendrás que superar una nueva prueba, con las mismas reglas que ya conoces 1. Sigue los mismos consejos que te dimos anteriormente y reúne las 15 lágrimas necesarias sin ser dañado por los guardianes. Al conseguirlo recibirás los **pendientes ignífugos**, con los cuales podrás soportar hasta el calor más extremo.

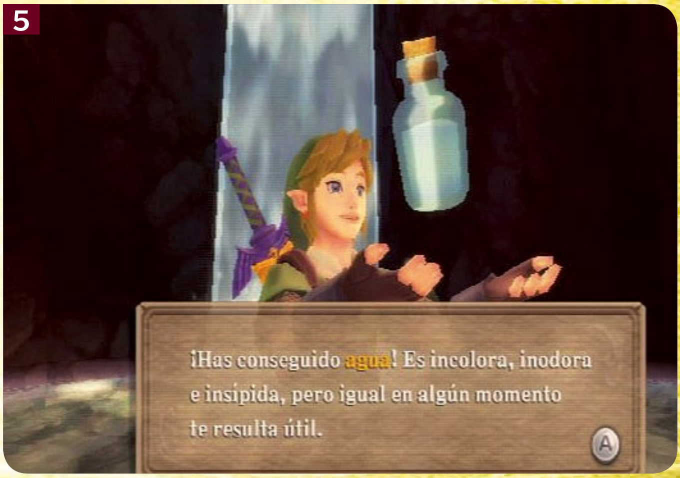
Cima del volcán

Asciende más allá del **Templo Terrenal**, pasando el puente donde está la zona calurosa por la que puedes tirarte en forma de tobogán. Si en lugar de lanzarte por ahí sigues subiendo 2, llegarás a una nueva zona. Avanza hasta cruzar una zona de lava a través de dos plataformas 3. Entra por la puerta de enfrente y llena de agua alguna botella 4, 5 (si tienes dos disponibles, llena dos). Ahora vuelve a la última puerta que cruzaste y sube el camino ascendente. Usa el agua delante de la figura con forma de rana para apagar las llamas y avanzar. Para poder apagar las siguientes llamas, tendrás que subirte a la enredadera con las Zarpas y dejar caer el agua desde arriba 6.

Las siguientes llamas que verás cierran el paso a la siguiente mazmorra, pero no podrás apagarlas con una simple botella. Tendrás que pedir ayuda a la **Dragona del agua**, así que ve al **Lago Faroria** (en la región del Bosque de Farore) y verás cómo te presta su marmita, la cual te ayudará a transportar tu amigo robot 7.

Vuelve a la región del **Volcán de Eldin**, pero no podrás escoger el lugar de aterrizaje y tendrás que ascender a la cima a pie. El robot te seguirá con la marmita 8, y tendrás que eliminar a todos los enemigos con los que te cruces para evitar que dañen al robot. Si recibe un daño determinado, se estropeará y entonces tendrás que volver atrás. Es muy recomendable que elimines gran parte de los enemigos desde lejos con el arco. Sigue ascendiendo y eliminando a los enemigos hasta que llegues al lugar de las llamas en la cima del volcán, y el robot usará el agua de la marmita para apagarlas 9. Ya puedes entrar a la mazmorra que guarda la última llama.

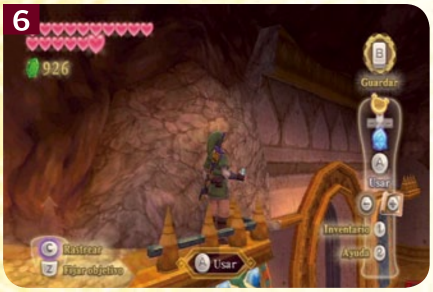
4


5


¡Has conseguido agua! Es incolora, inodora e insípida, pero igual en algún momento te resulta útil.

MAZMORRA
GRAN SANTUARIO ANTIGUO

Golpea la planta de arriba **10** para que caiga agua y se forme una plataforma por la que puedas cruzar la lava. Haz lo mismo en la siguiente, pero esta vez la plataforma se moverá debido a la presión de la lava. Sigue encima de la plataforma hasta el final de su recorrido y salta a tierra firme. Elimina a los enemigos, y al final del camino podrás abrir un cofre con una llave pequeña para acceder por la puerta con cerradura.

6


7

Baja las escaleras y entra por la siguiente puerta. Ve a tu derecha y sigue bajando escaleras. Lánzate a la zona con lava que tiene unas rejas por encima y súbete rápidamente a la plataforma que hay allí. La mano de lava ascenderá por debajo de la plataforma y hará que suba **11**, por lo que podrás saltar a la plataforma de delante. Avanza por las enredaderas hasta que puedas bajar saltando a una nueva zona. Entra por la puerta que hay allí y derrota al enemigo que te espera al otro lado.

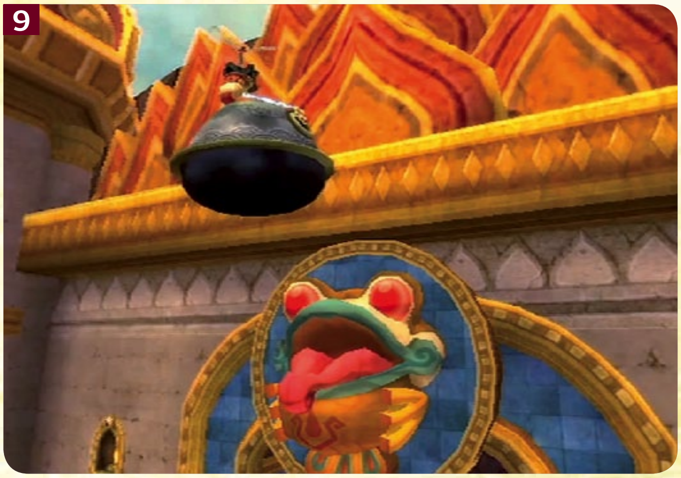
Sigue avanzando hasta la siguiente sala, donde tendrás que lanzar al Telescarabajo a través de un agujero de la pared **12** para que recoja una bomba y la lance contra la estatua que tiene piedras en la boca. Así saldrá de ella un gran chorro de lava. Luego golpea la planta del techo para que caiga agua y se transforme en plataforma, que se moverá gracias al chorro de lava y podrás llegar a una nueva puerta.

Verás a un moguma atrapado a una cadena, pero no puedes liberarlo. Ve al fondo de la sala y abre el cofre, que contiene una llave pequeña (puedes hacer desaparecer los montones de lava con el Ánfora de aire). Ahora vuelve a la sala anterior y abre la puerta con cerradura que hay allí.

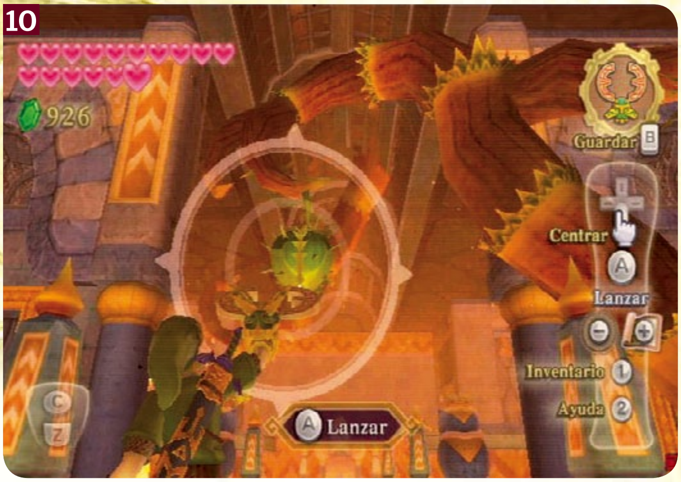
Avanza hasta subir a una zona elevada por unas escaleras y, si le das una estocada a una planta, la bola de agua de su interior se quedará pegada a tu espada y podrás lanzarla desde el borde hacia la estatua con forma de rana **13**, con lo cual conseguirás apagar las llamas y seguir avanzando. Avanza por el pasillo hasta la siguiente sala y tendrás que enfrentarte a dos manos de lava como la que viste antes.

Móntate en la plataforma de la izquierda y, cuando una de las manos haga que ascienda salta

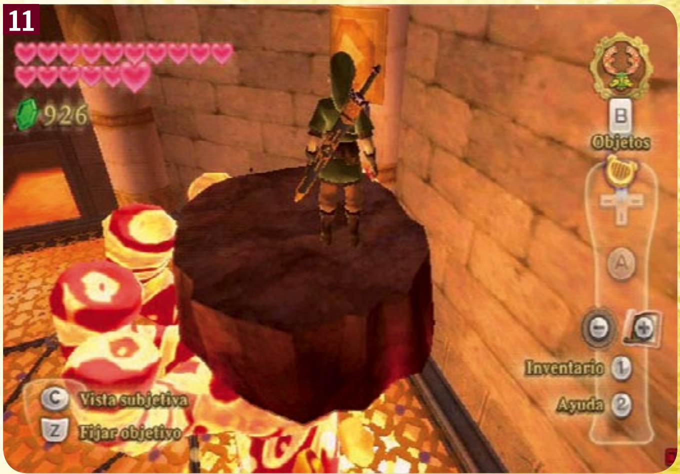
8

9


10



11



delante de ti y dale una estocada a una de las plantas para retener la bola de agua en tu espada. Luego baja y lánzasela a una de las manos, y tras dejarla paralizada por el agua golpéale con la espada hasta destruirla. A continuación, elimina la otra mano de lava de la misma manera.

Entra por la puerta que tienes al lado y volverás donde estaba el moguma prisionero, pero la lava habrá desaparecido. Activa el tirador para liberarlo, y como recompensa el moguma te dará unos guantes con los que a partir de ahora podrás meterte dentro de algunos agujeros en los que caves, y descubrir nuevas zonas.

Muy cerca de donde estás hay uno de ellos, y al entrar al agujero verás que estás bajo tierra gateando con una jugabilidad de visión cenital 14. Rompe las rocas agitando el mando, y haz el mismo movimiento para empujar la bomba y destruir las piedras más duras. Con el camino ya libre, sal por el siguiente agujero.

Usa el **Ánfora de aire** para hacer desaparecer el montón de lava y descubrirás otro agujero por el que puedes meterte. Cuando estés abajo, ve hacia el interruptor rojo y agita el mando para golpearlo; así abrirás la reja que hay encima del suelo. A continuación vuelve a salir por el agujero y pasa por donde estaba la reja que has abierto para llegar a una nueva puerta. Elimina a los enemigos con el arco y usa las Zarpas para llegar a la puerta de enfrente.

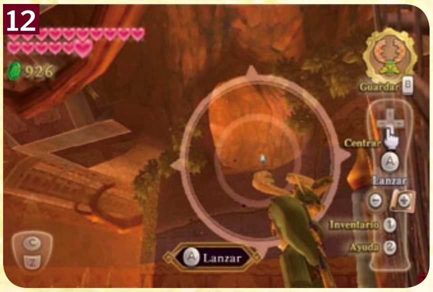
Aquí verás a otro moguma prisionero. De momento, métete por el agujero del fondo a la derecha, golpea los dos interruptores azules y sal del agujero. Luego ve donde hay plantas, dale una estocada a una y lanza la bola de agua a la estatua con forma de rana. Cruza por donde se han extinguido las llamas, activa el tirador y liberarás al moguma. A continuación obtendrás el **mapa de la mazmorra**.

Coloca una bomba en la pared este de la sala (sin salir por donde estaban antes las llamas) y abrirás una nueva zona en la que hay un agujero. Métete y sal por el otro agujero (bajo tierra conocerás a un nuevo tipo de enemigo al que para derrotar tendrás que golpear tres veces en la bola que tiene al final de su cola). En el otro lado encontrarás un cofre con una llave pequeña.

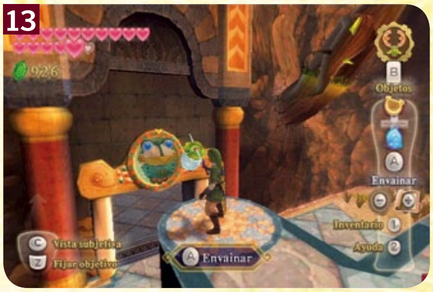
Vuelve atrás, cerca de donde liberaste al primer moguma (revisa el símbolo de la cerradura en el mapa) y abre la puerta con cerradura. Avanza hasta llegar a un río de lava, y crúzalo golpeando la planta de arriba para crear una plataforma. Sube las escaleras y abre la puerta. Sigue avanzando hasta que veas un agujero por el que puedas meterte, y acércate al moguma que huirá de ti. Trata de acorralarlo y de prever sus movimientos. El regalo de este moguma (mira lo generosos que son todos) será una **pieza de corazón**.

Sigue por el camino que te ha abierto el moguma y golpea la planta para crear una plataforma en la lava. Esta se moverá por la presión de la lava, y montado en ella podrás llegar a una zona donde hay una **estatua de pelícaro**.

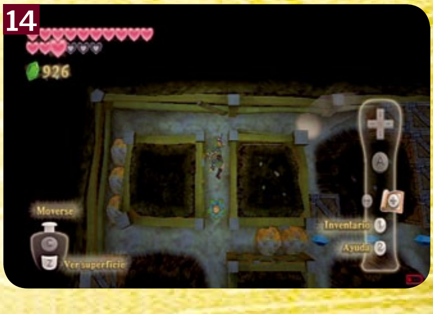
12



13



14



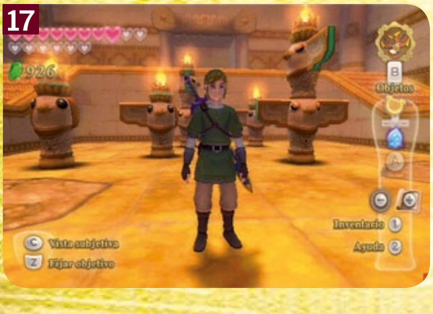
Métete en el agujero que hay al lado y avanza bajo tierra hasta que puedas golpear una bomba contra unas piedras que hay más adelante. A continuación deberás volver a toda pastilla al agujero por el que te metiste para escapar de la lava.

Tras salir del agujero, podrás aprovechar la corriente de lava para que la plataforma que crees (con el agua de la planta) en el río de lava de abajo se mueva y así puedas llegar a una especie de puente que en su final tiene dos bordes por los que puedes tirarte. Lánzate por el de la izquierda **15** y aterriza en el círculo. Sube por las escaleras, abre la puerta que hay más adelante y derrota a los dos enemigos que te esperan.

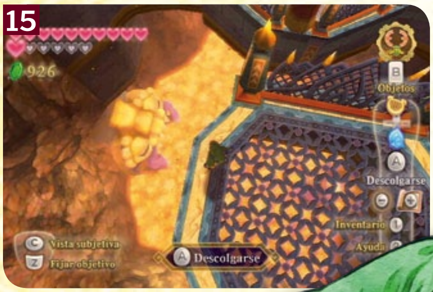
Entra por la puerta que has desbloqueado y sube las escaleras. Usa las Zarpas cuando necesites engancharte a la enredadera **16** y sigue ascendiendo y saltando cuando haya huecos. Finalmente llegarás a una sala en la que verás **el gran cofre entre rejas y cinco estatuas**. Lo que tienes que hacer es fijarte en la posición de las estatuas, meterte por el agujero y activar bajo tierra los interruptores de cada estatua en el orden apropiado: cuantas menos alas tenga, antes deberás activarlo, así que debes empezar por el que no tiene alas y acabar por el que más tiene. Tras hacerlo **17**, tendrás que eliminar a un enemigo y luego podrás salir y coger la llave de esta mazmorra: **el cristal enigmático.**

Sal por la puerta que hay subiendo unas escaleras y pulsa el interruptor que abre las rejas. Podrás ir a la gran puerta y colocar el cristal enigmático para abrirla.

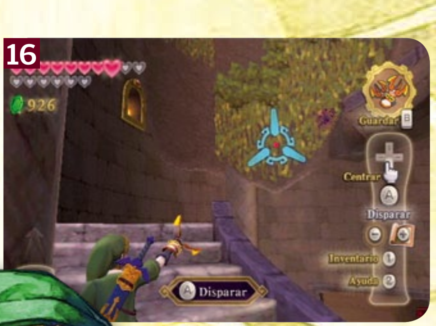
17


926
Objetos
Inventario
Ayuda
Vista subjetiva
Fijar objetivo

15


926
Objetos
Descolgarse
Inventario
Ayuda
Vista subjetiva
Fijar objetivo
Descolgarse

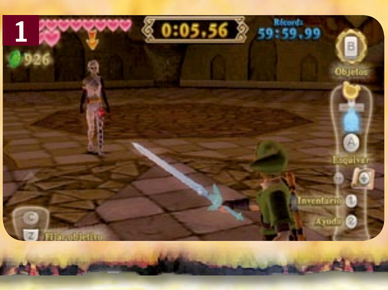
16


926
Guardar
Centrar
Disparar
Inventario
Ayuda
Disparar

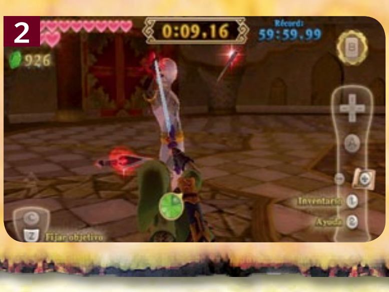
SEÑOR DE LOS DEMONIOS: GRAHIM

Vas a luchar contra Grahim 1, y ya te adelantamos que su estrategia será similar a la del primer enfrentamiento que mantuvisteis aunque esta vez te pondrá las cosas más difíciles. Atácale en dirección opuesta hacia donde apunta su mano, y recuerda que puede arrebatarte tu espada 2 ; si ocurre, agita rápidamente el mando para apartarla. Se colocará delante de unas armas flotantes que le protegerán. Tras golpearle varias veces, cogerá también otra espada con la mano libre y comenzará a ejecutar ataques más violentos contra ti. Lo mejor que puedes hacer es aprovechar justo después de esquivar uno de sus grandes ataques de espada y golpearle todas las veces que puedas. Al final acabarás con él, y en la siguiente sala podrás golpear el símbolo de la Diosa con el poder del rayo celestial para recibir la Llama de Din.

1


0:05.56
Récord:
59:59.99
926
Objetos
Esquivar
Inventario
Ayuda
Fijar objetivo

2

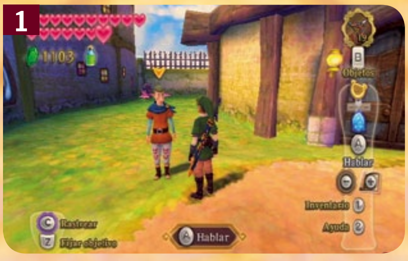

0:09.16
Récord:
59:59.99
926
Inventario
Ayuda
Fijar objetivo

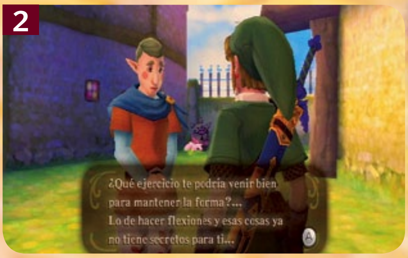
EXTRAS CAPÍTULO 6

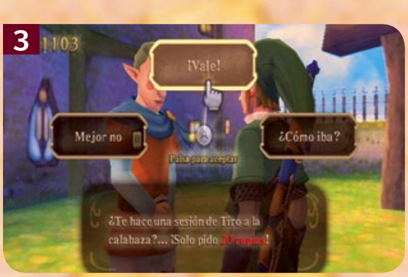
MINIJUEGO Y PIEZA DE CORAZÓN: TIRO A LA CALABAZA

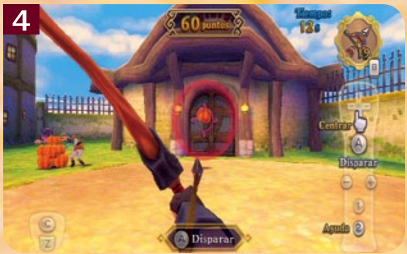
Después de conseguir las cinco gemas de gratitud de Gruyo, encontrarás a este buen señor en la puerta del gimnasio de Altárea **1**. Habla con él y, preocupado por tu falta de ejercicio, te propondrá participar en el minijuego "Tiro a la calabaza" **2** **3**. El objetivo es disparar flechas para destruir las calabazas que Gruyo te vaya lanzando **4**. Participar cuesta 20 rupias, y los premios que puedes obtener son los siguientes:

-**De 150 a 400 puntos:** 50 rupias.
-**De 400 a 600 puntos:** Mineral de Eldin, Alhaja tenebrosa o Flor arcana.
-**Más de 600 puntos:** La primera vez conseguirás una **pieza de corazón**, y las siguientes el premio consiste en un Objeto perdido de la Diosa.

1

1103
Objetos
Hablar
Inventario
Ayuda
Rastrear
Fijar objetivo
Hablar

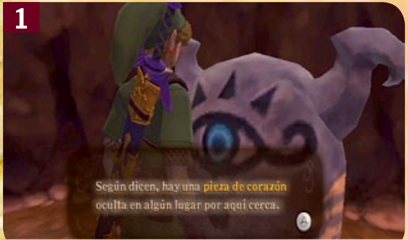
2

¿Qué ejercicio te podría venir bien para mantener la forma?... Lo de hacer flexiones y esas cosas ya no tiene secretos para ti...

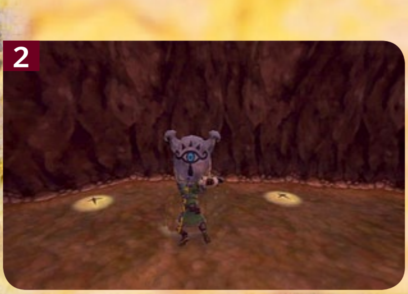
3

1103
¡Vale!
Mejor no
¿Cómo iba?
Pulsa para aceptar
¿Te hace una sesión de Tiro a la calabaza?... ¡Solo pido 20 rupias!

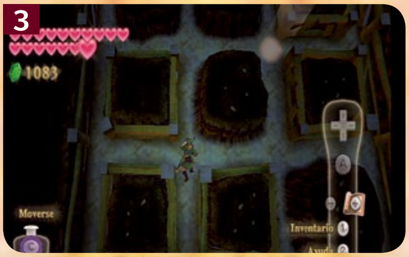
4

60 puntos
Tiempo: 12 s
Centrar
Disparar
Ayuda
Disparar

PIEZA DE CORAZÓN CERCA DEL GRAN SANTUARIO ANTIGUO

Después de conseguir los Guantes Moguma en el interior del Gran santuario antiguo, puedes salir de la mazmorra y retroceder un poco, hasta la zona en la que tenías que extinguir el fuego con el agua de tus botellas. Por allí verás unos agujeros cerca de unas sacraliposas (presta atención, porque también hay una piedra chismosa oculta **1**). Lo que tienes que hacer es escarbar en el agujero de en medio tal como ves en la pantalla **2** con los Guantes Moguma para encontrar un túnel **3**. Justo cuando salgas por el otro extremo, encontrarás la **pieza de corazón**.

1

Según dicen, hay una pieza de corazón oculta en algún lugar por aquí cerca.

2


3

1083
Moverse
Inventario

CAPÍTULO 7

Dirígete a la Tierra del Presidio y tendrás que luchar por segunda vez contra **El Durmiente** 1. El combate será casi idéntico al primero, con la diferencia de que podrás contar con un gran invento de Malton: una **catapulta que lanza bombas**. Úsala para detener al Durmiente cuando intente escalar las paredes, y también para paralizarlo temporalmente y atacarle cómodamente. Por lo demás, atácale como la primera vez y, cuando lo derrotes, baja para cerrar el sello con el rayo celestial de tu espada.

A continuación podrás activar el portal del tiempo en el **Templo del Presidio** 2 y viajar al pasado, donde hablarás con **Impa y Zelda**. Tras la escena 3 tendrás al fin la forma final de la **Espada Maestra:** vuelve a cruzar el portal y ve a Altárea.

NARISHA, EL GRAN ESPÍRITU DE LOS CIELOS

Ve al despacho de **Gaépora** y habla con él. A continuación ve a la habitación del **maestro Buhel** (está al lado) y te propondrá un reto para aprender un nuevo movimiento con el pelícaro, el tirabuzón aéreo: golpea 10 dianas con este movimiento en dos minutos 4.

Tras conseguirlo ve al **bar Calabarzas** 5, que se encuentra en una gran isla al sureste de Altárea. Allí el dueño te dará una gran sopa que te ayudará a transportar tu amigo robot. Ve a la zona donde está la Isla de los Cantares, y verás una pequeña isla con arcoiris.

Aterriza allí y aparecerá **Narisha**, el gran espíritu de los cielos 6.

3

1

Aprovecha el nuevo movimiento que has aprendido con el pelícaro para golpear los ojos que le salen de unos tentáculos, y tras destruirlos todos verás que aparece un extraño bicho de un agujero de su espalda, pero si te acercas con el pelícaro se esconderá. Salta sobre la espalda de Narisha y enfréntate a pie contra **Aléginor, el parásito ocular gigante** 7. Golpea con la espada los proyectiles que te lance contra sus orejas, y luego a su ojo. Cada vez que le golpees en el ojo, podrás golpearle luego con la espada, y al final le vencerás.

CANTAR DEL HÉROE

Tu siguiente objetivo es hablar con los dragones de cada una de las tres regiones para que te enseñen las distintas partes del **Cantar del Héroe**. Empieza por ir a la región del **Bosque de Farone**, donde lucharás contra El Durmiente. Repite las mismas técnicas de antes hasta que El Durmiente ¡se ponga a volar! Bombardéalo para que caiga. Luego Malton se quedará sin bombas y tendrás que subir por los chorros de aire hasta donde está, ¡y el proyectil serás tú!

4

0 × 0
Remaining 113 sec.

2

Malton te lanzará con la catapulta y te enviará encima de su cabeza, donde podrás clavarle la piedra del sello a espadazos. Luego cierra el sello desde abajo con el rayo celestial de tu espada.

A continuación Malton te enviará con su catapulta al Bosque de Farone, que está completamente inundado. Bucea hasta el fondo del gran árbol central para meterte por el camino que lleva a su interior, y asciende hasta toparte con la **Dragona del agua**. Te pedirá que superes un desafío: atrapa una especie de peces con forma de notas musicales bajo el agua, para formar la partitura de su parte del Cantar del Héroe 8. Antes de nada, sigue ascendiendo el árbol hasta que veas, tras unos enemigos, un borde hacia la derecha en el que hay unas sacraliposas revoloteando. Mira abajo y verás unas plantas flotando en el agua; lánzate de modo que caigas sobre la segunda que hay delante de ti y le darás la vuelta, dejando al descubierto la nota mejor oculta de las colocadas. El resto no son complicadas, sólo tienes que explorar bajo el agua hasta que las encuentres. Hay

5

926
Frenar
Saltar
Atacar
Inventario
Ayuda
Vista de pájaro

algunas individuales (como la que acabamos de comentar), pero también las hay en grupo y necesitarás cogerlas seguidas para retenerlas. El **movimiento torbellino** te será muy útil, ya que al realizarlo irán hacia ti las notas cercanas. Hay una escondida detrás de una roca, golpea con un ataque torbellino al enemigo explosivo que hay cerca para destruir las rocas. Cuando hayas cogido unas cuantas, el jefe Kuy te pedirá que vayas a hablar con él. A partir de entonces podrás utilizar la función de rastreo para atrapar las que te queden. Cuando las tengas todas, ve al lugar donde viste hace un rato a la Dragona del agua y te enseñará su parte del Cantar del Héroe.

Tu siguiente destino es el **Volcán de Eldin**. Cuando llegues, los enemigos te harán prisionero y te quitarán todos tus objetos. Intenta coger el barril que hay en la prisión y aparecerá un moguma que te dará tus guantes, con los que podrás meterte por el agujero y salir por la otra parte. Tendrás que avanzar sin que te vean los enemigos 9 para ir recuperando tus objetos. A través de agujeros podrás llegar hasta el cofre en el que está el Ánfora de aire, y más adelante podrás recuperar las Zarpas. Úsalas para moverte a través de las plantas voladoras hasta una enredadera, súbete a una de las plataformas que se mueven por la lava y más adelante engánchate a otra enredadera. Coge una flor bomba para derribar la torre de vigilancia y podrás recuperar el Látigo. Úsalo para elevar una planta voladora detrás de las rejas y poder engancharte a ella para pasar. Luego coge flores bombas para destruir las rocas que te impiden el paso, y sube por la corriente de aire. Desciende hasta la zona donde está la entrada al **Templo Terrenal**, y podrás recuperar el **Tirachinas** (por el río de lava descendiente en el que se mueven plataformas; lanza una bomba a la torre de vigilancia) y el saco de bombas: usa el Tirachinas para aturdir a los enemigos, y tras encargarte del que hay subido en la torre métete en el agujero de al lado. Ahora ve a la cima del volcán y recuperarás la **Espada Maestra**. Luego ve a la zona de lava y móntate en una de las plataformas móviles. Sube por las escaleras y salta a la izquierda. Sigue el camino hasta que unas plantas, dale una estocada a una para retener la bola de agua y lánzala a la lava para formar una plataforma y alcanzar el cofre con el resto de tus objetos. Luego lanza una bomba para destruir las rocas y poder volver donde estabas antes, y vuelve a cruzar la lava en una plataforma móvil y a subir las escaleras. Esta vez sigue todo recto, corta los hilos del mecanismo del puente con la espada y con el Telescarabajo y conocerás al fin al **Dragón del fuego**, que te enseñará su parte del Cantar del Héroe.

Ahora dirígete a la región del **Desierto de Lanayru** y ve a las Cuevas de Lanayru, donde había un goron junto a un muro de piedras. Lanza una bomba rodando por el estrecho conducto para destruir las piedras y pasa a través del conducto. Así llegarás a una nueva zona: el **Desfiladero de Lanayru**. Sin embargo, te encontrarás con los huesos del cadáver del **Dragón del trueno**. ¿Qué hacer ahora? Para empezar, ve donde está la puerta con cerradura y sigue el camino hasta el borde. Lanza desde ahí el Telescarabajo para que recoja un objeto que verás brillar (una llave pequeña). Ahora podrás abrir la puerta y seguir el camino con las Zarpas hasta una vagoneta. Golpea la roca azul que contiene y sigue el camino a su lado. Tendrás que enfrentarte a numerosos enemigos en su recorrido, activar interruptores subiéndote por enredaderas, engancharte a dianas con las Zarpas, cruzar partes con el Látigo y subir corriendo un camino de arenas movedizas para activar un tirador. Finalmente, la vagoneta llegará donde están los huesos del Dragón del trueno y la influencia de la roca azul lo revivirá. Sin embargo, estará tan enfermo que no podrá ni cantarte su parte del Cantar del Héroe. Busca un puente cercano (hay un robot justo al

6

7

8

9

10

926
B
Objetos
Inventario 1
Ayuda 2
C Rastrear
Z Fijar objetivo

lado) y síguelo. Corre por las arenas movedizas para llegar hasta la plataforma, despeja la arena con el Ánfora de aire y golpea la roca azul. Coge la semilla y dirígete al **Templo del Presidio**, donde deberás entrar por el **portal del tiempo**. Coloca la semilla en el pasado y luego atraviesa de nuevo el portal y verás que el árbol ha crecido. Corre y rueda contra él para que caiga el fruto, y llévaselo ante el Dragón del trueno para que recupere su salud 10 y te enseñe su parte del Cantar del Héroe. Además, te dará la posibilidad de enfrentarte a experiencias que ya hayas vivido (juicios del espíritu y combates contra jefes).

Vuelve a Celéstea y ve al lugar donde está Narisha. Salta otra vez sobre su espalda: hablarás con él y aprenderás por fin el Cantar del Héroe. Además, te acompañarán los tres dragones. ¡Con ese fruto realmente salvaste la vida del Dragón del trueno, que ahora sigue vivo también en el presente y ya no es un montón de huesos!

Juicio del Espíritu de Altárea

Este es el juicio del espíritu definitivo. Ve a la gran plaza de Altárea y busca un grupo de sacraliposas revoloteando alrededor de un misterioso brillo que hay en el suelo (si no lo ves, usa la función de rastreo para localizar el lugar exacto). En ese punto deberás sacar la **Lira de la Diosa** y empezar a tocarla.

Tendrás que superar la prueba final, con las mismas reglas que ya conoces. Sigue los mismos consejos que te dimos anteriormente y reúne las 15 lágrimas necesarias sin ser dañado por los guardianes. Al conseguirlo recibirás la **gema de la ordalia**, que deberás colocar en una estatua que hay cruzando las plataformas encima del agua. Al hacerlo, podrás acceder a la última mazmorra del juego.

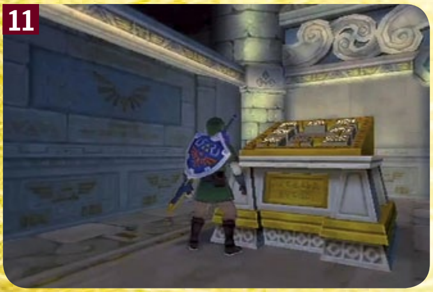
Mazmorra
Torre celestial

Sala 1. Abre el cofre con el mapa de la mazmorra y examina el mecanismo que hay cerca de la siguiente puerta 11. Sirve para mover de sitio las distintas salas de la mazmorra. Mueve la pieza central derecha hacia abajo, y la pieza central hacia la derecha. Entra por la siguiente puerta.

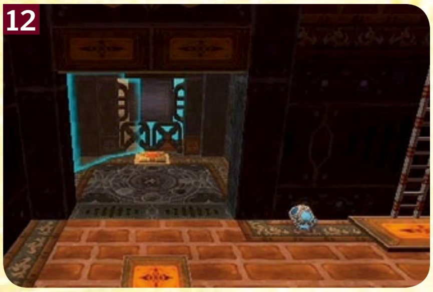
Sala 2. Avanza por la derecha y, cuando llegues al precipicio, lanza el Telescarabajo para golpear el objeto que retiene la liana del fondo. Cruza al otro lado con ayuda del Látigo. Elimina con una flecha al enemigo volador y avanza con las Zarpas por las enredaderas rodantes hasta engancharte a una diana. Luego envía al Telescarabajo a coger flores bomba para eliminar a los enemigos que hay dentro de agujeros, y a continuación agárrate a la liana para avanzar. Usa el Ánfora de aire para balancear las plataformas y poder llegar al otro lado, donde podrás continuar hacia la siguiente sala. Pero antes activa el tirador, ya que te será útil como atajo más adelante.

Sala 3. Coge el orbe a tu izquierda y avanza por el único camino posible. Cuando llegues a unas escaleras por las que no puedas subir con el orbe, déjalo 12 y sube para activar un tirador arriba. Luego baja otra vez, coge el orbe, colócate sobre el interruptor y lanza el orbe dentro del agujero. Sube otra vez las escaleras, pulsa el interruptor y recoge el orbe. Más adelante súbete a la plataforma que tiene un molinillo, deja el orbe ahí y usa el Ánfora de aire para avanzar. Cuando llegues a la reja, salta de la plataforma (pero deja el orbe en ella) y ve hacia la plataforma elevada con un interruptor que abre la reja. Colócate encima de él y desde ahí usa el Ánfora de aire para que la plataforma avance. Luego lanza una flecha al ojo de la pared y podrás alcanzar el orbe y seguir avanzando. Más adelante verás un tirador (actívalo para formar un atajo más adelante) y otro interruptor: písalo y lanza el orbe por el agujero. En la sala contigua debes disparar a una serie de ojos en la pared mientras el orbe circula por el mecanismo y su influencia entra en contacto con ellos; si te dejas alguno, siempre puedes lanzar el orbe por el agujero por el que ha salido y girar la palanca con el látigo para cambiar su dirección. Cuando golpees todos los ojos, podrás acceder a un nuevo mecanismo para mover las salas. Muévelas en el siguiente orden: la superior central hacia abajo, la superior izquierda hacia la derecha, la central izquierda hacia arriba, la inferior izquierda hacia arriba, la inferior central hacia la izquierda, la central hacia abajo, y la central izquierda hacia el centro. Ahora debes retroceder por las dos últimas salas (utiliza los atajos que has formado con los tiradores), hasta la puerta de la Sala 2 por la que entraste al principio desde la Sala 1, te llevará a una sala nueva.

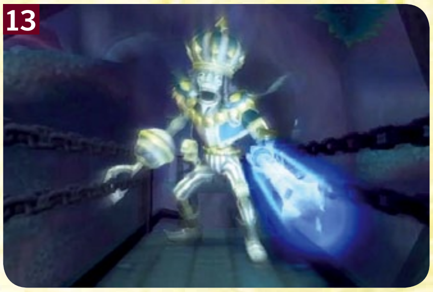
11



12



13



Sala 4. Avanza hasta entrar por un estrecho conducto y luego gira a la izquierda para llegar a un lugar con bombas. Lanza una rodando por el conducto y destruirás unas rocas, así que ahora podrás seguir por ahí y llegar a un agujero por el que puedes entrar cavando. Activa el interruptor rojo y sal. Ve otra vez gateando por el conducto y avanza por el camino que has abierto. Un texto en una piedra te indicará que debes activar los interruptores detrás de las estatuas por orden del más bajo al más alto. Antes de nada tienes que encestar una bomba en ellas. Son tres, y la primera la tienes bajando una pendiente de arena. Debes lanzar una bomba rodando desde el círculo de piedra. La segunda está a tu lado, no tiene pérdida. Luego lanza una bomba contra los árboles que verás más cerca, y un Telescarabajo para agarrar la bomba que hay allí y llevarla hasta la estatua más alta. Tras activar los tres interruptores por orden se abrirá una reja y podrás seguir avanzando. Métete cavando por el agujero que verás y usa la bomba para romper las rocas (tendrás que darle dos golpes, y para el segundo deberás dar un rodeo) y pulsa el interruptor azul. Luego sal por el agujero por el que has entrado y podrás llegar hasta otro agujero, en el que te esperan dos enemigos. Tras derrotarlos, sal por el otro agujero: activa el tirador (de momento no manipules el mecanismo de mover salas) y cruza la siguiente puerta.

Sala 5. ¿Recuerdas al enemigo del Galeón de las arenas que guardaba el cofre del arco? Pues tendrás que volver a enfrentarte a él 13, pero esta vez será más peligroso ya que contará con una espada capaz de electrocutarte. Consigue tirarlo por el borde y podrás seguir avanzando: usa las Zarpas para cruzar y coge la llave pequeña que hay en el cofre. Entra por la puerta de al lado y usa el mecanismo: mueve las salas alrededor de la central hasta que la izquierda central sea la que tiene el **símbolo verde de la Trifuerza**, y entra por la siguiente puerta.

Sala 6. Abre la puerta con cerradura y tendrás que hacer frente a una sucesión de peligrosos enemigos en las siguientes salas 14. Cuando acabes con todos, podrás clavar la Espada Maestra en el símbolo y obtener una pieza de la Trifuerza. Activa el tirador y vuelve a la sala anterior.

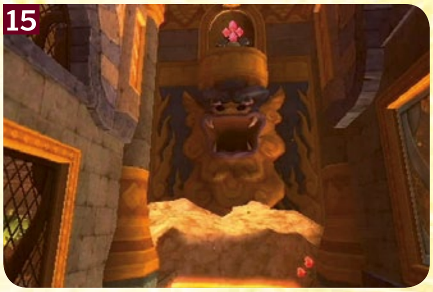
Sala 5. Vuelve a usar el mecanismo que mueve las salas y muévelas de modo que la que tiene el símbolo rojo de la Trifuerza esté en la izquierda central, y vuelve a entrar por la puerta más cercana.

Sala 7. Golpea la planta del techo para que caiga agua y se transforme en una plataforma móvil. Antes de llegar al final, golpea el interruptor que verás arriba de una estatua al fondo a la derecha 15, y luego golpea la planta que tiene cerca para que forme otra plataforma móvil a la que puedas cruzar. Desde la segunda plataforma, golpea al interruptor que hay arriba de la estatua en la dirección a la que vas, y podrás alcanzar tierra firme. Golpea la siguiente planta, súbete en la plataforma móvil que creará y antes de llegar al final golpea el interruptor de la siguiente estatua y golpea también la próxima planta para poder cruzar a la siguiente plataforma móvil. Luego salta a la plataforma que sube y baja, y desde ahí vuelve a golpear el último interruptor que activaste. Ahora golpea la próxima planta y cruza a la siguiente plataforma móvil. Sigue el camino hasta que puedas engancharte a una diana con las Zarpas, y podrás clavar la Espada Maestra en el símbolo y obtener otra pieza de la Trifuerza 16. Vuelve a la sala anterior que contiene el mecanismo que mueve salas, y desde ahí mueve la sala que tiene puertas arriba y a la derecha a la posición central izquierda. Luego ve allí y usa su mecanismo para colocar en el centro la sala con la última pieza de la Trifuerza, y entra en ella.

Sala 8. Corre por las arenas movedizas para llegar donde está el orbe, y cógelo. Déjalo sobre un símbolo que verás en el suelo, y vuelve sin él al lugar donde lo cogiste en un principio. Lanza desde aquí una flecha al ojo, y se abrirá una reja. Vuelve a coger el orbe y avanza por el camino que has abierto hasta llegar a un interruptor. Deja el orbe lo suficientemente lejos como para que no entre en contacto con el agujero que hay frente al interruptor ni tampoco haga aparecer plataformas frente al agujero. Colócate sobre el interruptor y lanza una flecha al ojo que verás. Deja el orbe debajo de la reja que acabas de abrir y aprovecha las plataformas que formará para subir saltando desde la zona elevada, y llegar con las Zarpas a la zona donde está el símbolo. Clava en él la Espada Maestra para obtener la **última pieza de la Trifuerza**.

14

15



16

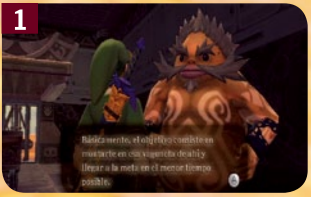
EXTRAS CAPÍTULO 7

MINIJUEGO Y PIEZA DE CORAZÓN: LA VERTIGINOSA MONTAÑA RUSA

Ve al astillero del Mar de Arena de Lanayru y encontrarás a un goron junto a una vagoneta, que te ofrecerá montarte por 20 rupias **1**. Tendrás dos opciones: principiante y experto. Sigue las pautas que ya aprendiste en tu primera vez aquí como parte de la aventura principal: mantén el equilibrio en las curvas, no frenes antes de los saltos y cambia de carril cuando sea necesario. Además, para conseguir un buen tiempo tendrás que inclinar la vagoneta a menudo para ganar velocidad. Éstas son las recompensas del recorrido experto **2**:

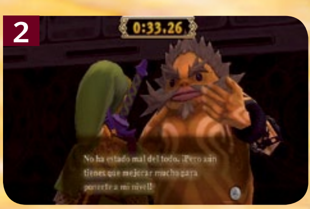
-Entre 1:10 y 1:20: 20 rupias.
-Entre 1:05 y 1:10: Cristal maléfico o cuerno de monstruo (varía).
-Menos de 1:05: **Pieza de corazón**.

1



Básicamente, el objetivo consiste en montarte en esa vagoneta de ahí y llegar a la meta en el menor tiempo posible.

2



No ha estado mal del todo. ¡Pero aún tienes que mejorar mucho para ponerte a mi nivel!

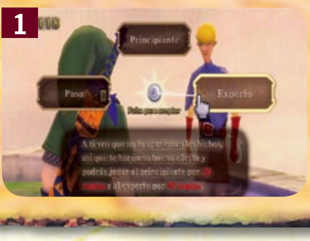
MINIJUEGO: ATRÁPAME ESOS INSECTOS

Tras hablar con Narisha podrás participar en este minijuego en Insectia, que nos llevará al interior del cúmulo. Habla con el personaje y te dará a elegir el nivel en el que quieres participar: principiante (te costará 20 rupias) y experto (te pedirá 50 rupias) **1**. El juego consiste en capturar un ejemplar de cada uno de los tipos de insecto que te indique, en el menor tiempo posible (te pedirá 5 insectos en el nivel principiante y 10 en el nivel experto). Es altamente recomendable que hayas mejorado el cazamariposas en la chatarrería del bazar, ya que así podrás atrapar los insectos con mayor eficacia. Dependiendo del tiempo que tardes en cumplir cada objetivo, recibiremos diferentes recompensas. Aquí las tienes **2**:

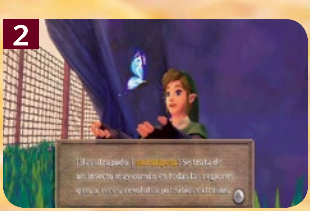
Principiante:
-3 a 4 minutos: 30 rupias.
-2 a 3 minutos: 50 rupias.
-Menos de 2 minutos: 5 insectos.

Experto:
-3 a 4 minutos: 80 rupias.
-2 a 3 minutos: 5 insectos.
-Menos de 2 minutos: 5 insectos difíciles de encontrar.

1



2



DUELO ATRONADOR

Tras revivir al Dragón del Trueno podrás participar en su duelo atronador, donde podrás volver a jugar tanto los juicios de espíritu de Hypnea **1** como los combates contra jefes.

Hypnea

Recibirás 50 rupias cada vez que marques un nuevo récord en uno de los juicios de espíritu y podrás encontrar más valiosas alhajas tenebrosas. Además conseguirás los siguientes premios dependiendo del tiempo que emplees:

-Menos 3 minutos: Tesoro.
-3 y 4 minutos: 100 rupias.
-4 y 5 minutos: 20 rupias.
-Más 5 minutos: 5 rupias.

Combate

Podrás elegir enfrentarte a un enemigo de cierto punto del juego **2**, y después elegir al primer rival, pero el resto será aleatorio. Podrás enfrentarte a 10 enemigos sin pociones ni hadas de tus botellas, pero en algunos puntos encontrarás corazones. En el modo Héroe aparecerán dos enemigos (12 en total). Por otra parte, en Combate también recibirás 50 rupias cada vez que establezcas un nuevo récord de tiempo. Y tras cada lucha podrás retirarte y quedarte con un premio (los primeros deberían ser la pieza de corazón y el escudo hyliano). Las recompensas son:

-1: 20 rupias.
-2: Tesoro pequeño.
-3: 100 rupias.
-4: Pieza de corazón (si lo repites, te dan 200 rupias).
-5: 300 rupias.
-6: Tesoro inusual.
-7: 500 Rupias.
-8: Escudo hyliano (si lo repites, te darán 1000 rupias).
-9: 2000 rupias.
-10: Tres tesoros inusuales.
-11: 3000 rupias.
-12: 9900 rupias.

1

Verás, los retos de Hypnea se basan en los juicios que has superado hasta ahora, recreados especialmente por mí.

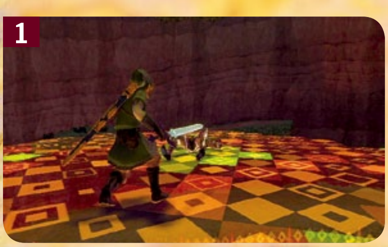
2

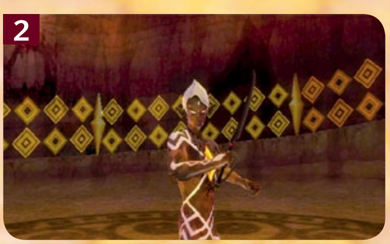
0:26.43
59:59.99
1098
Objetos
Inventario
Ayuda

EL FINAL

SEÑOR DE LOS DEMONIOS: GRAHIM

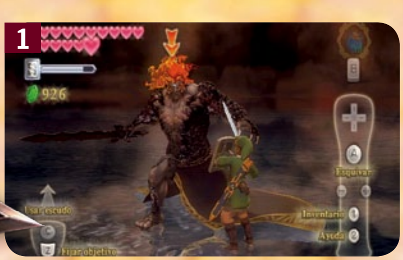
El primer paso es despachar a montones de enemigos en la Tierra del Presidio del pasado. A continuación lucharás contra Grahim sobre unas plataformas extrañamente decoradas. La idea es presionarle con la espada para que retroceda y caiga por el borde 1; aterrizará en la siguiente plataforma y deberás aprovechar ese momento para darle un golpe de gracia. Repite el proceso hasta que finalmente sigáis el combate en el suelo. Si le propinas muchos golpes seguidos a su espada, harás que la pierda por unos instantes y entonces podrás golpearle a él. También puedes utilizar la espada para devolverle los proyectiles que te lance. Tras golpearle varias veces, sacará una espada más grande 2 y si le atacas, se cubrirá con ella: realiza muchos ataques seguidos y destruirás su espada, dejándole indefenso temporalmente. Aprovecha entonces para golpearle, y repite las veces que sea hasta ganar.

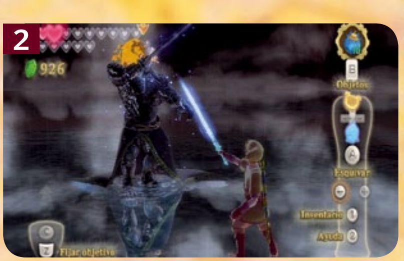




EL HERALDO

¿Preparado para la prueba definitiva de Skyward Sword? Puede ser un combate difícil, pero si sabes lo que hacer no hay por qué temer nada. En la primera fase del combate mantente cerca de él, y cuando ataque sujeta el escudo 1; justo después de que su espada impacte contra tu escudo, podrás golpearle. También puedes hacerlo directamente sin usar el escudo, y darle varios espadazos seguidos en distintas direcciones hasta alcanzarle, pero es más fácil de la otra manera. En cualquier caso, asegúrate de esquivar sus ataques. Y si te alejas de él, ten en cuenta que hará una veloz carga contra ti; puedes esquivarla si das una voltereta hacia atrás. Tras golpearlo unas cuantas veces, el lugar se llenará de lluvia y rayos, y El Heraldo comenzará a usar un ataque cargado de electricidad 2. Pero tú también tienes un ataque especial con el que machacarlo: carga el rayo celestial de tu espada y atácale a muerte. Sigue así hasta acabar con él. Durante esta fase del combate puedes mantener más las distancias ya que el Rayo Celestial tiene un alcance mayor, pero recuerda: cuando se acerque haciendo una carga sobre ti, da una voltereta hacia atrás para esquivarlo. La tercera vez que caiga al suelo, tu ataque de gracia funcionará y ganarás el combate. ¡Felicidades, has acabado Zelda Skyward Sword!





GUÍA DE PERSONAJES

Xenoblade Chronicles

En esta guía descubrimos los movimientos y habilidades de los personajes para sacar partido de las características únicas de cada uno.

CARACTERÍSTICAS

Artes

Cada personaje cuenta con sus propias artes únicas para el combate, movimientos especiales que causan efectos determinados en el enemigo o hechizos curativos y de protección. Cada arte tiene niveles entre el I y el X, y a medida que vuestros personajes ganen experiencia obtendrán puntos de arte (PA) con los que subir los niveles. Para aumentar las artes de tus personajes a los niveles más altos, necesitarás tratados específicos con los que serás capaz de alcanzar los niveles de intermedio (entre V y VII) y avanzado (a partir de VIII). Es muy importante que te ocupes de reforzar las artes de tus personajes lo máximo posible, así que utiliza sabiamente los PA.

Todos los personajes pueden tener asignados un total de 8 artes, además del comando principal que aparece en el centro. A medida que subas niveles y progreses en la historia aprenderás nuevas artes, y tendrás que seleccionar las que más te interesan para cada personaje y dejar “en el banquillo” las que creas que te van a resultar menos útiles.

Árbol de poderes

Cada personaje cuenta con un árbol de poderes propios, con el cual puede desbloquear habilidades y ventajas diferentes.

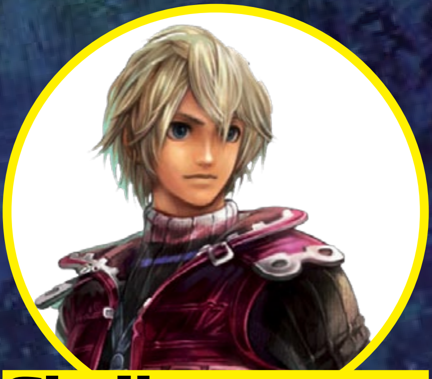
Cada uno tiene tres ramas, y cada rama tiene poderes específicos, y tú puedes elegir cuál de ellas quieres desarrollar. Para aprender cada poder debes ganar experiencia y obtener puntos de poder (PP). Hay cinco poderes en cada rama, y este es el número de PP que requiere cada poder en todas las ramas, desde el primer poder hasta el quinto: 300, 700, 1000, 2000 y 3500. Tras aprender el quinto poder de una rama y completarla, será mejor que selecciones cuanto antes otra rama distinta para desarrollar, porque si no los PP que ganes con ese personaje no servirán de nada, al no tener seleccionado nada por desarrollar.

Además de las tres primeras ramas de poderes con las que empieza cada personaje, hay otras dos ocultas que podemos conseguir hablando con ciertos personajes y realizando misiones. Para que esto funcione, debes hablar con los individuos que comentaremos más adelante teniendo seleccionado como primer personaje al que esté buscando su rama extra, ¡tenedlo en cuenta!

Esos personajes te encomendarán misiones cuyos premios son las ramas extra del árbol de poderes. Las quintas ramas extras sólo podrás conseguirlas a partir de un momento muy avanzado del juego (después de viajar a Mekonis y volver a Colonia 6). Y recuérdalo: si ves que al hablar con los personajes que te decimos no ocurre nada, haz más misiones por la zona.

Tampoco podemos olvidarnos del vínculo de poderes del árbol: a medida que subas niveles obtendrás afinimedallas, y podrás usarlas para vincular poderes de un personaje a otro y así aumentar los poderes de cada uno. Eso sí, tendrás que reforzar la afinidad entre tus personajes para sacarle todo el partido.

LOS PROTAGONISTAS



Shulk

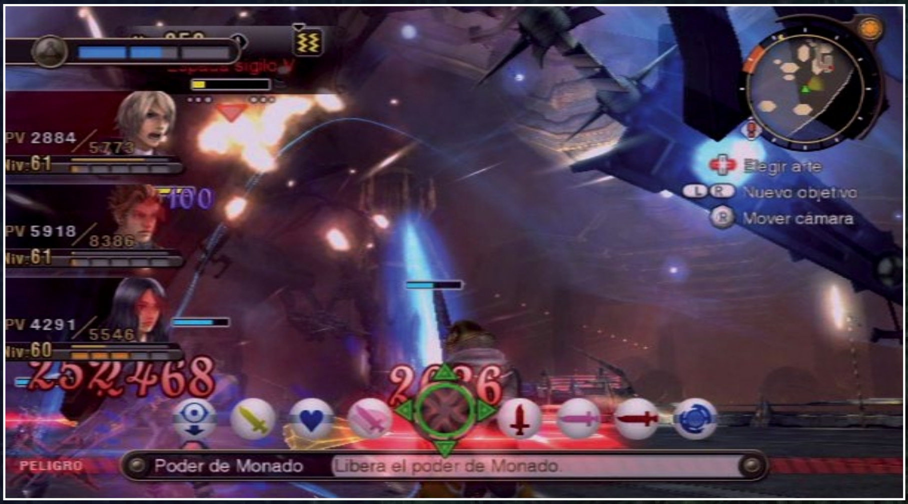
Usa los poderes de la espada Monado. Uno de ellos, las visiones de futuro, te permite cambiar el destino y evitar la muerte de tus personajes mueran. Shulk es un personaje equilibrado, con artes que hacen los combates más dinámicos.

Artes

✶**Giro brutal.** Desprotege al enemigo. Cuando Shulk se haga con Monado, el comando desaparecerá.
✶**Ataque dorsal.** Inflige gran cantidad de daño al atacar por la espalda.
✶**Sanación ligera**. Atrae el éter para restaurar PV a alguien del grupo.
✶**Corte lateral.** Reduce la defensa física al atacar desde un lado (nv. 3).
✶**Filo ondeante.** Espadazo frontal que golpea a varios enemigos (nv. 5).
✶**Ojo en sombras.** Reduce la rabia y sube daño por artes físicas (nv. 10).
✶**Ataque aéreo.** Desprotege. Desde un lado provoca lentitud (nv. 14).
✶**Filo sísmico.** Golpe contra un rival que provoca aturdimiento (nv. 23).
✶**Alma de batalla.** Sacrifica la mitad de los PV para llenar parte de la reserva de arte (nv. 32).

Poderes de Monado

Funcionan como el resto de artes, y se suben de nivel de la misma manera, con un límite inicial de nivel IV. No necesitas tratados de artes para alcanzar los niveles más altos: espera al combate contra Cara Metálica en Ínsula, y podrás subirlos al nivel X.
✶**Presa.** Canaliza la fuerza de Monado contra la línea enemiga.
✶**Encantamiento.** Atraviesa las armaduras mekon y aumenta ligeramente el daño.
✶**Barrera.** Protege de artes enemigas de igual o menor nivel. Lo obtendrás al final de la Cueva de Tephra.
✶**Velocidad.** Aumenta la evasión. Lo obtendrás en el combate contra el gran mekon en Pierna de Bionis.
✶**Anulación.** Inflige aura silenciada, que anula auras enemigas y corrosión. En el combate contra las crías de telethia en la Selva de Makna.
✶**Ciclón**. El poder de Monado ataca a los enemigos alrededor del portador. Lo aprendes en la Factoría Central.
✶**Devorador**. El poder de Monado consume a los enemigos y sus refuerzos. En una misión de La Linde.



✶**Coraza**. Protección de Monado reduce daños físicos y etéricos. En misión del poblado de las mákhinas.

Ramas del árbol de poderes

INTEGRIDAD

✶**Talla media.** Armadura media.
✶**Primeros auxilios.** En combate. Aumentan los PV recuperados al revivir a un aliado.
✶**Amor por el trabajo.** Las misiones cumplidas reportan más experiencia.
✶**Guerrero irreductible.** Mejora las defensas física y etérica.
✶**Máxima camaradería.** En combate. Aumenta el daño por cadena.

HUMANIDAD

✶**Saber curativo.** En combate. Las artes de curación restauran más PV.
✶**Palabras de aliento.** En combate. Restaura PV de un aliado que haya recibido ánimos.
✶**Amistad curativa.** En combate. Recupera PV tras ataque en cadena.
✶**Aliento amigo.** En combate. La barra de grupo se llena más al demostrar camaradería.
✶**Cadena de amistad.** En combate. Más probable el eslabón adicional.

INTUICIÓN

✶**Grito de guerra.** En combate. Aumenta el ardor generado por la afinidad de combate.
✶**Arrojo.** En combate. Mayor agilidad al inicio contra un rival más fuerte.
✶**Explorador.** Aligera el peso.
✶**Fiebre mineral.** Mayor probabilidad de alcanzar estado febril en refinado.
✶**Factor sorpresa.** En combate. Mejora artes de ataque por la espalda.

Ramas extra

✶**Cuarta rama:** Te la da Desiree, en Colonia 9, de noche, cerca del puesto del calderero. La afinidad del lugar debe ser como mínimo 4 estrellas.
✶**Quinta rama:** Te la da Miller, en Colonia 9, por el día. La afinidad del lugar mínimo de 4 estrellas, y debes haber realizado antes una serie de misiones relacionadas con Miller.

Reyn

El mejor amigo de Shulk, ambos crecieron juntos en Colonia 9 de modo que se conocen bien. Reyn siempre se ha encargado de proteger a Shulk, pero durante el viaje que les espera se dará cuenta de que su amigo ha aprendido a valerse por sí mismo, aunque eso no cambia el hecho de que Reyn siempre estará ahí para echarle una mano. Reyn es un personaje en el que se puede confiar durante los combates, poderoso y con un alto índice de PV. Además, dispone de una buena variedad de artes ofensivas con las que machacar a los enemigos.

Artes

✶**Hostigamiento** (comando principal). Provoca al enemigo y atrae su rabia para convertirse en objetivo.

✶**Golpe de martillo.** Atrae la rabia de los enemigos cercanos.

✶**Doma.** Golpe a los pies del enemigo que provoca derribo.

✶**Muro.** Bloquea los ataques del enemigo con el arma.

✶**Espiral de guerra.** Golpe en círculo que hiere a los enemigos cercanos.

✶**Acoso.** Aura. Aumenta la rabia y fija la atención del enemigo.

✶**Ira.** Aura. Reduce el daño físico y la reserva de arte se va llenando.

✶**Rompehuesos.** Golpea al enemigo con un potente puñetazo.

✶**Explosión de aura.** Disponible con un aura activa. Daña y baja la fuerza enemiga.

✶**Barrena certera.** Estocada que provoca gran cantidad de daño. Al alcanzar nivel 16.

✶**Frenesí.** Aura. Resta valor a la defensa para aumentar el de los ataques. Al alcanzar nivel 19.

✶**Resucitar.** Aura. Revive a Reyn antes de que sufra incapacitación. Al alcanzar nivel 23.

✶**Golpe escudo.** Golpea con un escudo y aturde a los enemigos derribados. Al alcanzar nivel 27.

✶**Patada picada.** Patada paralizante; baja la agilidad tras un rompehuesos. Al alcanzar nivel 31.

✶**Carga magna.** Reyn concentra sus fuerzas y causa más daño con sus artes. Al alcanzar nivel 35.

✶**Anclaje.** Aura. Evita rechazos, volteos y la reducción de rabia. Al alcanzar nivel 39.

✶**Lariat.** Inflige daño a varios enemigos situados delante de Reyn. Al alcanzar nivel 43.

Ramas del árbol de poderes

ESPÍRITU

✶**Talla media.** Permite llevar armadura media.

✶**Fortaleza mental.** En combate. Sube la defensa física contra un rival más fuerte.

✶**Espíritu indómito.** En combate. El ardor no baja al sufrir una incapacitación.

✶**Baluarte huma.** En combate. El ardor aumenta al recibir daño.

✶**Agallas.** En combate. Mejora la defensa física cuando los PV quedan a la mitad.

ENTUSIASMO

✶**Talla XXL.** Permite llevar armadura pesada.

✶**Provocación.** En combate. Permite atraer más rabia con un hostigamiento.

✶**Inspiración curativa.** En combate. Restaura los PV de un aliado que haya recibido ánimos.

✶**Arrojo extremo.** En combate. Sube la fuerza al inicio del combate contra un rival más fuerte.

✶**Mofa heróica.** En combate. Permite atraer aún más rabia con un hostigamiento.

DILIGENCIA

✶**Potencia muscular.** Aumenta el máximo de PV.

✶**Amante de los retos.** En combate. Sube la agilidad al inicio del combate contra un rival más fuerte.

✶**Agresividad.** Aumenta la potencia de ataque del arma equipada.

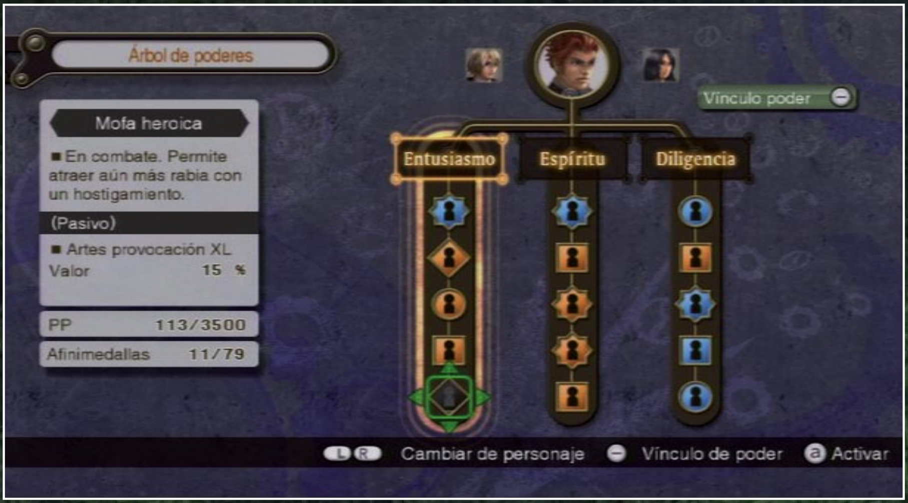
✶**Justa recompensa.** Aumentan los PA recibidos en combate.

✶**Fuerza bruta.** Aumentan más aún los PV máximos.

Ramas extra

✶**Cuarta rama:** Lo conseguimos gracias a Ma'crish, en Colonia 6 durante el día. Además de a este personaje, tendrás que haber llevado a Hoko, Pokapoka y Talonyth a Colonia 6 y realizar allí una serie de misiones previas.

✶**Quinta rama:** Lo obtenemos gracias a Moritz, uno de los niños del Distrito Residencial de Colonia 9 durante el día.



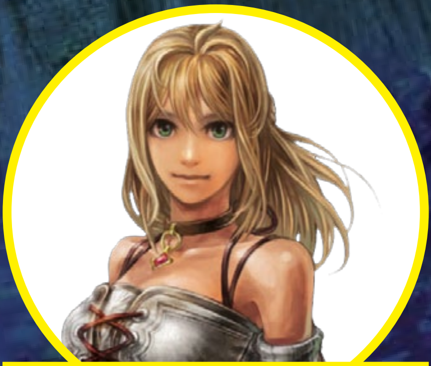
Mofa heroica

■ En combate. Permite atraer aún más rabia con un hostigamiento.

(Pasivo)

■ Artes provocación XL
Valor 15 %

PP 113/3500
Afinimedallas 11/79



45
L R Fijar objetivo

Fiora

Gran amiga de Shulk y Reyn desde que eran niños, creció con ellos en Colonia 9. Salta a la vista que Shulk y Fiora sienten algo especial entre si. Ciertas cosas ocurren con Fiora en el transcurso del juego, pero lo mejor es que las veas por ti mismo. Fiora es poderosa y cuenta con movimientos muy dañinos para el enemigo.

Artes (primera parte)

✶**Ataque mariposa** (comando principal). Combo rápido compuesto de cuatro ataques.
✶**Impacto total.** Cuchillada giratoria de doble filo. Daño adicional por la espalda.
✶**Filo espiral.** Golpe ascendente que rompe la concentración del enemigo.
✶**Espina invisible.** Concentra todo el poder de Fiora en un ataque aturdidor.
✶**Laceración.** Puñalada que inflige daño normal y por desangrado.

Artes (segunda parte)

✶**Cañón de drones I** (comando principal). Los drones forman un cañón que dispara un rayo en línea recta.
✶**Doble filo.** Si se realiza por la espalda, causa gran cantidad de daño.
✶**Energía sanadora.** Elimina debilidades y crea un aura de regeneración completa.
✶**Filo volador.** Inflige gran cantidad de daño a enemigos derribados.
✶**Impacto cruzado.** Patada cruzada que provoca aturdimiento.
✶**Levitación.** Induce parálisis dentro del campo de efecto.
✶**Fijación.** Aura. Provoca al enemigo y fija su atención.
✶**Robar éter.** Crea un campo de absorción de éter.
✶**Doble ráfaga.** Cuchillada de doble filo que ataca a los enemigos de delante.
✶**Azote magnético.** Ondas etéricas que causan aturdimiento a los mekon.
✶**Apagón.** Golpea al enemigo y le inflige coma.
✶**Incisivo del aire.** Brutal estocada que provoca desprotección.
✶**Segunda marcha.** Se fortalece para aumentar el daño por artes físicas.
✶**Drenaje.** Genera un campo que absorbe la fuerza física. Al alcanzar nivel 58.
✶**Cambio de marcha.** Posibilidad de ataque doble; reduce el tiempo entre ataques. Al alcanzar nivel 61.

Ramas del árbol de poderes

CORAJE

✶**Piezas de Mekonis.** Permite llevar armaduras especiales de Mekonis.
✶**Dagas desesperadas.** En combate. Mejora el índice de contraataque con los PV a la mitad.
✶**Segundo asalto.** En combate. Aumenta los Puntos de Vida recuperados al revivir.
✶**Golpe maestro.** En combate. Aumenta el daño por golpes críticos.
✶**Valor inquebrantable.** En combate. Llena la barra de grupo con dos aliados incapacitados.

VALOR

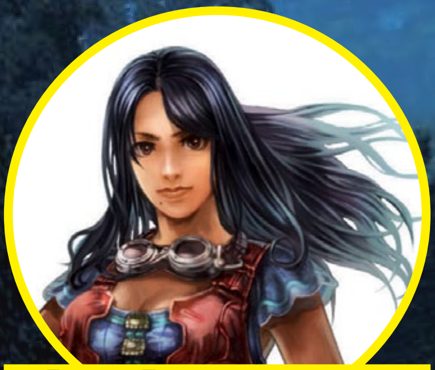
✶**Pose de batalla.** En combate. Sube la fuerza al inicio del combate.
✶**Primera sangre.** En combate. El primer golpe de un combate inflige daño adicional.
✶**Vivacidad.** Aumenta la velocidad de movimiento.
✶**Robustez.** En combate. Reduce el daño físico recibido.
✶**Lista para la acción.** En combate. Suben las características contra rivales más fuertes.

FERVOR

✶**Defensa límite.** En combate. Aumenta el índice de bloqueo con los PV a la mitad.
✶**Siempre en guardia.** En combate. Menor posibilidad de aceleración al inicio del combate.
✶**Celeridad.** Aumenta la experiencia obtenida por combates.
✶**Fuerza de voluntad.** En combate. Disminuye el daño etérico recibido.
✶**Vínculos profundos.** En combate. Concede aceleración después de demostrar camaradería.

Ramas extra

✶**Cuarta rama:** Te la da Karlos, de noche, cerca de la entrada al poblado de las makhinas. Es necesario que antes completes las misiones que te encomiende Rizaka y que tengas un nivel de afinidad en el poblado como mínimo de 3 estrellas.
✶**Quinta rama:** Tienes que hablar con Dulland en la Pierna de Bionis, cerca del Campo de Refugiados. Es necesario que antes de que se mueva allí hayas completado su misión en Colonia 6.



Sharla

Refugiada de Colonia 6, ha perdido a amigos y familiares por culpa de los ataques mekon. Se une al grupo para rescatar a su hermano Juju y liberar Colonia 6 de la invasión. Esta sanadora es una opción altamente recomendable para formar parte del grupo de batalla, ya que sus artes curativas te sacarán de muchos apuros. Además, dispone de interesantes artes ofensivas y su estilo de lucha consiste en atacar a distancia. Es cosa tuya decidir si quieres desarrollarla principalmente en torno a sus útiles y numerosas artes curativas, o si bien prefieres darle una combinación más equilibrada con sus artes ofensivas.

Artes

✶**Enfriamiento** (comando principal). Elimina el recalentamiento de un arma de éter.

✶**Carga sanadora.** Proyectil de éter que restaura los PV del blanco.

✶**Carga de trueno.** Combo de dos golpes; resultan críticos contra un enemigo volador.

✶**Carga barrera.** Forma una barrera etérica que absorbe parte del daño.

✶**Carga curativa.** Elimina las debilidades del blanco y concede inmunidad temporal.

✶**Descarga sanadora.** Proyectil de éter que restaura muchos PV del blanco.

✶**Salva de alivio.** Proyectil de éter que restaura los PV de todo el grupo.

✶**Descarga de metal.** Potente proyectil que provoca desprotección.

✶**Calma.** Proyectil etérico con cualidades hipnóticas que induce coma.

✶**Carga de calor.** Proyectil de éter especial que aumenta el ardor del grupo. Al alcanzar nivel 22.

✶**Tregua.** Aura. Detiene la acumulación de rabia, lo cual previene ataques. Al alcanzar nivel 26.

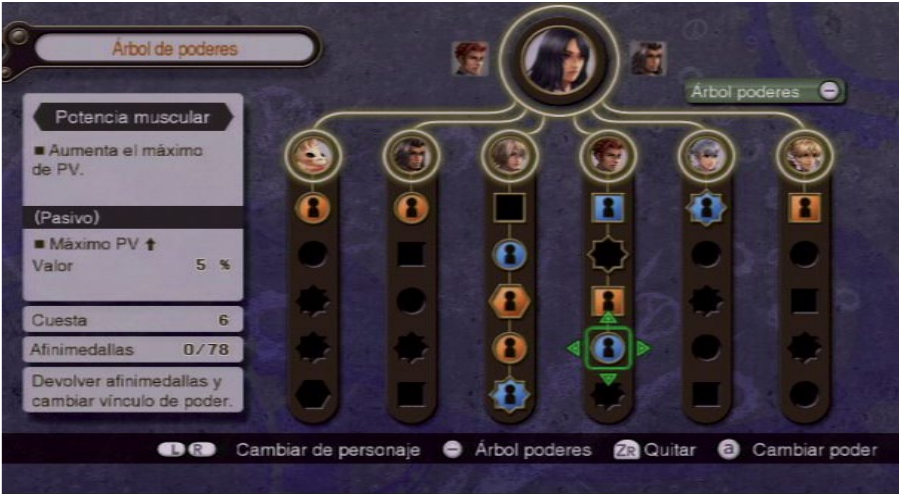
✶**Impactesta.** Golpe con la culata del fusil que aturde al enemigo. Al alcanzar nivel 30.

✶**Carga de aura.** Proyectil especial de éter que prolonga la duración de un aura. Al alcanzar nivel 33.

✶**Contrasanación.** Crea una barrera etérica que restaura PV al ser atacada. Al alcanzar nivel 38.

✶**Disparo capital.** Golpe crítico que causa muerte súbita a enemigos aturdidos. Al alcanzar nivel 42.

✶**Salva curativa.** Elimina debilidades y concede inmunidad temporal al grupo. Al alcanzar nivel 46.



Árbol de poderes

Potencia muscular

■ Aumenta el máximo de PV.

(Pasivo)

■ Máximo PV ↑

Valor 5 %

Cuesta 6

Afinimedallas 0/78

Devolver afinimedallas y cambiar vínculo de poder.

✶**Motivación.** Reduce el tiempo de espera de todas las artes, excepto esta. Al alcanzar nivel 50.

Ramas del árbol de poderes

DEVOCIÓN

✶**Talla media.** Permite llevar armadura media.

✶**Ojo clínico.** En combate. Mejora las artes de curación ejecutadas en cadena.

✶**Larga distancia.** En combate. Amplía el alcance de las artes a distancia.

✶**Siempre a punto.** Mejora la agilidad en el combate.

✶**Curación rápida.** En combate. Reduce el tiempo de espera de las artes de curación.

PERSEVERANCIA

✶**Defensa firme.** Mejora la defensa física.

✶**Expansión etérica.** Mejora la potencia etérica.

✶**Defensa sólida.** En combate. Sube la defensa física al inicio del combate.

✶**Barrido etérico.** En combate. Mejora la potencia etérica con los PV a la mitad.

✶**Francotiradora letal.** En combate. Reduce la duración total de un enfriamiento.

SEGURIDAD

✶**Asalto etérico.** En combate. Aumenta el daño infligido por artes etéricas.

✶**Aguante inicial.** En combate. Concede escudo físico al grupo si hay afinidad de combate.

✶**Peso medio.** Mejora las defensas física y etérica del equipo medio.

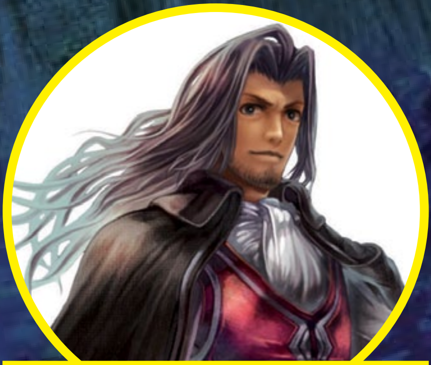
✶**Adrenalina.** En combate. Aumenta el ardor al recibir daño.

✶**Talla XXL.** Permite llevar armadura pesada.

Ramas extra

✶**Cuarta rama:** Te la da Rasha, en La Linde por el día. Debes tener un mínimo de 4 estrellas de afinidad.

✶**Quinta rama:** Busca a Don Argentis en Colonia 6 por el día. Antes tendrás que haber llevado a Colonia 6 a varios personajes, realizado ciertas misiones relacionadas con él y tener 4 estrellas de afinidad.



Dunban

Al comenzar el juego, es el portador de Monado y un gran héroe para Colonia 9, además de ser el hermano mayor de Fiora. Gracias a él, los humas ganaron una batalla decisiva contra los mekon. Sin embargo, el uso de Monado ha deteriorado su estado físico y ya no podrá seguir utilizando la legendaria espada ante los nuevos peligros. Pese a ello, está dispuesto a usar armas diferentes y se acabará uniendo permanentemente a Shulk y compañía. Un gran guerrero, fuerte y con ataques devastadores, con el que vale la pena contar. Su punto débil es su baja defensa.

Artes

✶**Danza del pétalo** (comando principal). Libera el poder interior y ataca mientras dure la concentración.
✶**Galerna.** Puñalada rápida, pero profunda, que causa daño por desangrado.
✶**Ímpetu eléctrico.** Patada aplastante. Provoca desprotección tras una galerna.
✶**Ímpetu.** Motiva al grupo: elimina la confusión y aumenta la fuerza.
✶**Ataque natural.** Combo de dos; baja la defensa. Tras una galerna, baja la fuerza.
✶**Mirada de guerra.** Fija el objetivo y crea un aura de concentración.
✶**Golpe de acero.** Pulveriza al enemigo con un ataque certero que causa derribo.
✶**Hálito espiritual.** Aura. Elimina debilidades y concede aceleración.
✶**Flor de tinieblas.** Desvía la rabia de un aliado y la concentra en Dunban.
✶**Espíritu sereno.** Aura de serenidad que sube la precisión y la evasión. Al alcanzar nivel 28.
✶**Patada vendaval.** Ráfagas letales; tras galerna, anula los refuerzos enemigos. Al alcanzar nivel 32.
✶**Calima.** Aura inexcrutable. Disipa la rabia y sube el índice de golpe crítico. Al alcanzar nivel 36.
✶**Tronada.** Explosión contra los enemigos traseros. Con aura, aturde. Al alcanzar nivel 40.
✶**Auge tempestad.** Salto ofensivo; ataca a enemigos con oleadas. Al alcanzar nivel 44.
✶**Restitución.** Aura. Recupera PV justo antes de sufrir incapacitación. Al alcanzar nivel 48.
✶**Parpadeo final.** Sacrifica PV para llenar parte de la reserva de arte. Al alcanzar nivel 52.
✶**Purga.** Como golpe de gracia, derriba a enemigos cercanos. Al alcanzar nivel 56.

Ramas del árbol de poderes

BRAVURA

✶**Talla media.** Permite llevar armadura media.
✶**Héroe invencible.** En combate. Mejora la fuerza si los PV están al máximo.
✶**Ambición marcial.** En combate. Aumenta el ardor al lograr afinidad de combate.
✶**Imponente.** En combate. Intensifica la rabia al infligir daño.
✶**Coraje heróico.** En combate. Sube el máximo de Puntos de Vida al inicio del combate.

SABIDURÍA

✶**Despertar espiritual.** En combate. Aumenta la rabia si no hay ninguna armadura equipada.
✶**Desapego.** En combate. Sube la agilidad con los PV a la mitad.
✶**Espadas gemelas.** En combate. Mayor posibilidad de ataque doble.
✶**Guerrero nato.** Aligera el peso del equipo.
✶**Paz interior.** Aumenta la agilidad si no se ha equipado previamente ninguna armadura.

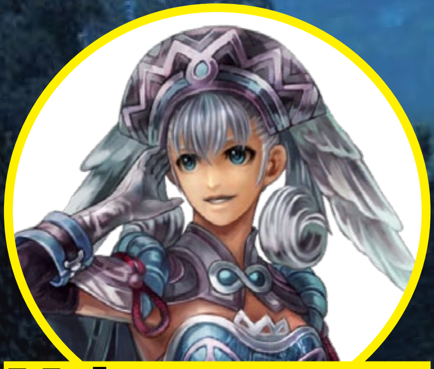
PRUDENCIA

✶**Espíritu constante.** En combate. Prolonga la duración de las auras.
✶**Defensa férrea.** En combate. Reduce los efectos de los ataques corrosivos.
✶**Mentalidad marcial.** En combate. La barra de grupo se vacía menos fuera del combate.
✶**Peso ligero.** Mejora las defensas física y etérica de que disponen las armaduras ligeras.
✶**Robo crítico.** En combate. Restaura PV con golpes críticos.

Ramas extra

✶**Cuarta rama:** Habla con Dakuku, en el campamento nopon del Macizo de Valak.
✶**Quinta rama:** Te la consiogue Orkatix, cerca del poblado de las makhinas. Tienes que tener un mínimo de 4 estrellas de afinidad allí.

Misión
Fijar objetivo



Melia

Melia Antiqua es la princesa heredera al trono del imperio de los éntidas, y es mestiza con mezcla de sangre éntida y huma. Conoce al grupo de Shulk cuando intenta vencer a la telethia a la que persigue, y desde entonces permanecerá al lado de ellos. En sus manos se encuentra la responsabilidad de garantizar el futuro de la civilización éntida. En su contra tiene su bajo índice de PV, que le hace bastante vulnerable, pero su potencia etérica es la más poderosa de todos los personajes y su variedad de artes le dan una buena versatilidad. Una gran maga.

Artes

✶**Detonar elemental** (comando principal). Detona un elemental. Con la reserva llena, causa explosión elemental.

✶**Llamada al rayo.** Daño grave; la electricidad aumenta la potencia etérica.

✶**Llamada al fuego.** El fuego aumenta la fuerza. Provoca combustión.

✶**Hipnosis.** Envoltura de éter que induce coma en el enemigo.

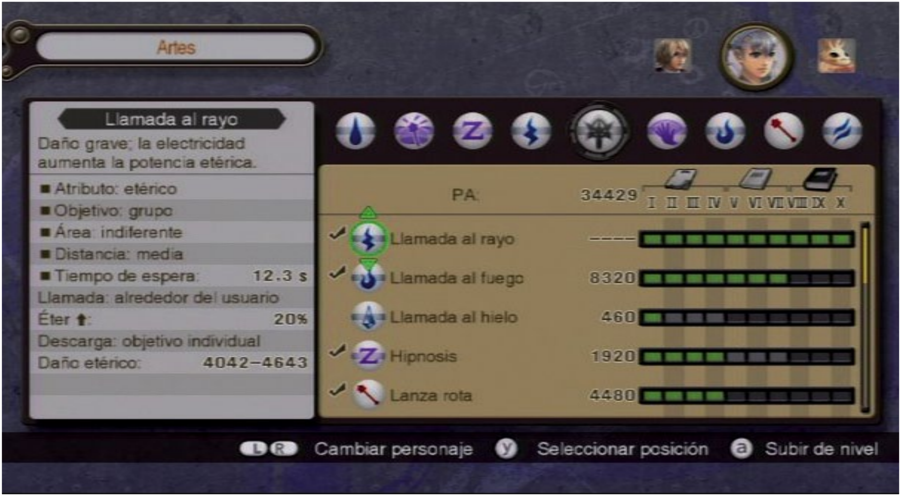
✶**Lanza rota.** Ataque físico que impulsa al enemigo hacia atrás.

✶**Tejido de sombras.** El éter de la tierra limita el movimiento de los enemigos.

✶**Explosión.** Libera el poder latente que reduce las defensas enemigas.

✶**Descarga mental.** Libera la fuerza interior y silencia las artes enemigas. Lo aprenderás en el combate contra la telethia.

✶**Llamada al agua.** El agua restaura PV y absorbe PV del blanco. Al alcanzar nivel 33.



Llamada al rayo
Daño grave; la electricidad aumenta la potencia etérica.
■ Atributo: etérico
■ Objetivo: grupo
■ Área: indiferente
■ Distancia: media
■ Tiempo de espera: 12.3 s
Llamada: alrededor del usuario
Éter ⬆: 20%
Descarga: objetivo individual
Daño etérico: 4042–4643

PA: 34429
✓ Llamada al rayo -----
✓ Llamada al fuego 8320
Llamada al hielo 460
✓ Hipnosis 1920
✓ Lanza rota 4480

L R Cambiar personaje · y Seleccionar posición · a Subir de nivel

✶**Don de salud.** Sacrificio de PV propios para restaurar los de un aliado. Al alcanzar nivel 35.

✶**Llamada al doble.** Llama de nuevo al último elemental invocado. Al alcanzar nivel 38.

✶**Llamada al viento.** El viento aumenta la agilidad. Causa daño en un área. Al alcanzar nivel 41.

✶**Luz de estrellas.** Ataque de lucha cuerpo a cuerpo. Patada colosal. Al alcanzar nivel 44.

✶**Llamada a la tierra.** La tierra reduce los daños físicos. Inflige veneno. Al alcanzar nivel 47.

✶**Reflejo.** Muro de éter especial que repele y devuelve los ataques enemigos. Al alcanzar nivel 50.

✶**Amplificación.** Activa un elemento y aumenta el alcance de los efectos de su aura. Al alcanzar nivel 53.

✶**Llamada al hielo.** El hielo reduce el daño etérico. Inflige daño. Al alcanzar nivel 56.

Ramas del árbol de poderes

SERENIDAD

✶**Cura potenciada.** En combate. Mejora los efectos de las artes de curación recibidas.

✶**Serenidad cristalina.** En combate. Permite que las artes acuáticas absorban más PV.

✶**Saber minero.** Mayor probabilidad de recoger cristales inusuales.

✶**Ondular gélido.** En combate. Prolonga la duración del frío infligido a un enemigo.

✶**Súmmum etérico.** Aumenta notablemente la potencia etérica.

SINCERIDAD

✶**Agilidad pasmosa.** Mejora la agilidad en combate.

✶**Susurro del viento.** En combate. Aumenta el daño eólico.

✶**Onda etérica.** En combate. Sube el éter al comienzo del combate.

✶**Impacto eléctrico.** En combate. Aumenta el daño eléctrico.

✶**Iluminación.** En combate. Mejora la precisión de los ataques eléctricos.

LEALTAD

✶**Consciencia etérica.** Aumenta la potencia etérica.

✶**Capricho venenoso.** En combate. Prolonga el efecto del veneno infligido a un enemigo.

✶**Fuerza lunar.** Mejora la fuerza durante la noche.

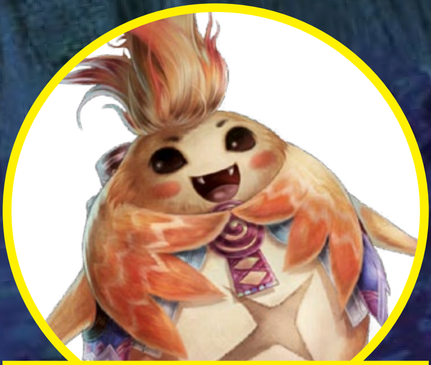
✶**Corazón indómito.** En combate. Reduce la probabilidad de perder precisión con poco ardor.

✶**Defensa etérica.** En combate. Inmunidad a las bajadas de éter.

Ramas extra

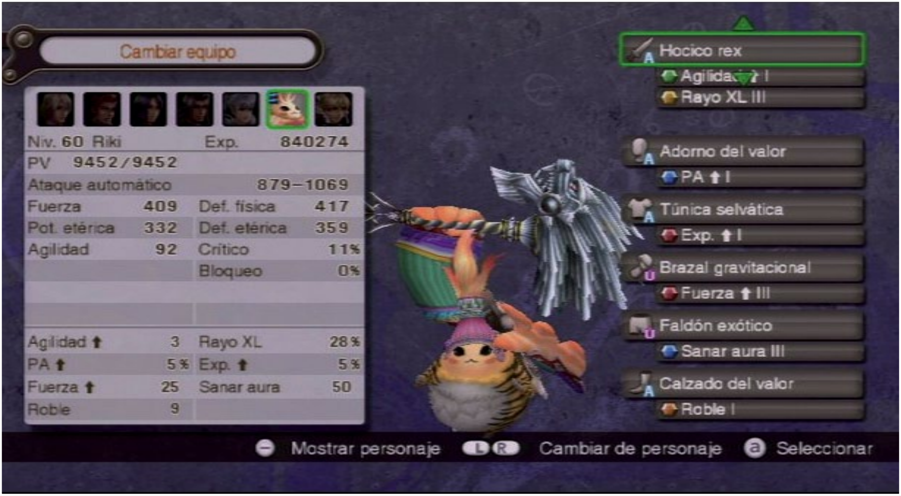
✶**Cuarta rama:** Habla con Shalen en el Mar de Eryth por la noche y realiza misiones por la zona.

✶**Quinta rama:** Habla con Talia en el Mar de Eryth tras la ceremonia imperial. Antes tendrás que haber realizado la misión que te pide Scarlen en el Manglar de Satorul.



Riki

Riki es un personaje de la raza nopon que se unirá a vosotros al llegar a La Linde. Es un padre de familia con muchos hijos y supuestamente un héroe en La Linde. Se une al grupo casi al mismo tiempo que Melia, con el mismo objetivo que ella: acabar con la telethia. Pero, tras vencer a este enemigo, el jefe de los nopon le pide que siga formando parte del grupo de Shulk en sus viajes.



Niv. 60 Riki		Exp.	840274
PV	9452/9452		
Ataque automático			879–1069
Fuerza	409	Def. física	417
Pot. etérica	332	Def. etérica	359
Agilidad	92	Crítico	11%
		Bloqueo	0%
Agilidad ↑	3	Rayo XL	28%
PA ↑	5%	Exp. ↑	5%
Fuerza ↑	25	Sanar aura	50
Roble	9		

Hocico rex
- Agilidad ↑ I
- Rayo XL III

Adorno del valor
- PA ↑ I

Túnica selvática
- Exp. ↑ I

Brazal gravitacional
- Fuerza ↑ III

Faldón exótico
- Sanar aura III

Calzado del valor
- Roble I

Artes

✶**Rapiña** (comando principal). Roba al enemigo algo que le haya gustado a Riki.
✶**Alborozo.** Danza alegre que llena parte de la barra de grupo.
✶**Ñamñam.** Mordisco que causa desangrado; por detrás, conseguirás que dure más tiempo.
✶**Sigilo.** Ataque sigiloso que causa gran cantidad de daño por la espalda.
✶**Disimulo.** Haciéndose el muerto, Riki es ignorado y ataca por sorpresa.
✶**Apestosidad.** Hierba de Makna mascada que forma una nube al ser escupida.
✶**Superpón.** Carga frontal del ejecutante envuelto en un aura sagrada.
✶**Peonza.** Puede derribar a un enemigo que no haya sido desprotegido.
✶**Jefepón.** Una lluvia de flores de Makna apacigua al enemigo.
✶**Amigos preciosos.** Restaura PV del grupo. Cuantas más debilidades sufra, más PV.
✶**Glaciación.** Saliva que se congela al instante en torno al enemigo.
✶**Nana.** Giro del arma de Riki que induce un coma en los enemigos. Al alcanzar nivel 35.
✶**Rabieta.** Ataque contra múltiples enemigos que causa desprotección. Al alcanzar nivel 40.
✶**Calcinación.** Llamarada de fuego que socarra al enemigo dentro de su alcance. Al alcanzar nivel 43.
✶**Rebote.** Aura. Los enemigos sufren la ira de un auténtico superpón. Al alcanzar nivel 47.
✶**Cucú.** Ataque burlón. Desde un lado, confunde a los mekon. Al alcanzar nivel 51.
✶**Arrepiente.** Elimina las debilidades del rival, pero inflige daño extra por ellas. Al alcanzar nivel 55.

Ramas del árbol de poderes

VIVEZA

✶**Amante del sol.** Mejora la fuerza física durante el día.
✶**Amigos para siempre.** Permite ofrecer objetos de valor inferior durante el trueque.
✶**Apasionado del sol.** En combate. Se reduce el tiempo de espera de las artes durante el día.
✶**Golpe de suerte.** En combate. Mayor probabilidad de encontrar botines en cofre plateado.
✶**Loco por el sol.** Aumenta la experiencia obtenida por combatir durante el día.

INOCENCIA

✶**Espíritu aventurero.** Aumenta la velocidad de movimiento.
✶**Pasión por aprender.** Permite ganar la misma cantidad de PA, aunque no se haya combatido.
✶**Afán por explorar.** Aumenta la experiencia obtenida por descubrir un marcador.
✶**Candor.** En combate. Mejores artes curativas si las usas en un aliado con PV a la mitad.
✶**Interés crematístico.** En combate. Mayor probabilidad de encontrar botines en cofre dorado.

FLEXIBILIDAD

✶**Comerciante nato.** Permite vender objetos en una tienda por un buen precio.
✶**Vivir para aprender.** Concede la misma experiencia, aunque no se haya combatido.
✶**Robo de PA.** En combate. Riki puede robar PA con rapiña y compartirlos con el grupo.
✶**Músculos de acero.** En combate. Inmunidad a las bajadas de fuerza.
✶**Robo de Exp.** En combate. Riki puede robar exp. con rapiña y compartirla con el grupo.

Ramas extra

✶**Cuarta rama:** Dabidabi, de noche en La Linde, te la dará tras haber completado varias misiones aquí y tras los acontecimientos de Ínsula.
✶**Quinta rama:** Busca al sabio nopon en la Selva de Makna, y realiza sus misiones.

SUPER MARIO 3D LAND™

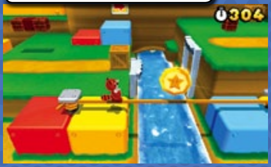
CONSIGUE LAS 295 MONEDAS ESTRELLA

•**Ordenadas** según aparecen en el juego •**Dónde** encontrarlas y cómo recogerlas •**A fondo** la primera y segunda vueltas •**Cajas** misteriosas

MUNDO 1

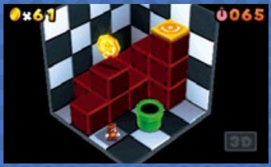
Aquí llegan las primeras monedas-estrella. Como acabas de empezar, seguro que te harás con ellas sin muchos problemas. Incluidas las del castillo.

MUNDO 1-1



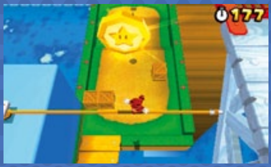
Moneda-Estrella 1
Te la encuentras casi de sopetón. Deslízate por la cuerda y ten mucho cuidado de no caerte.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 2
Salta del árbol solitario a los bloques y de ahí a la tubería. Está en la sala subterránea.

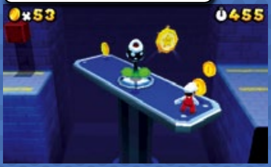
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 3
En las cuerdas que hay cerca del final te tocará volver a hacer malabarismos. ¡Ya es tuya!

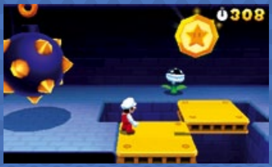
Moneda conseguida ☐

MUNDO 1-2



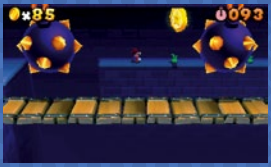
Moneda-Estrella 4
Súbete a la plataforma giratoria y espera a que pase junto a la Moneda-Estrella.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 5
Un poco más adelante verás dos plataformas móviles. Salta sobre ellas para cogerla.

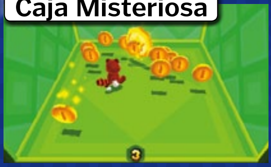
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 6
Casi al final, verás unas plantas que lanzan tinta. Elimínalas antes de hacerte con ella.

Moneda conseguida ☐

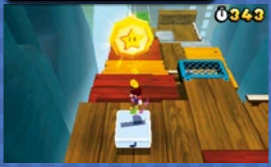
Caja Misteriosa



Moneda-Estrella 7
La primera caja misteriosa es fáci. Dispara a los dos Goombas y aparecerá automáticamente.

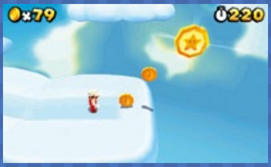
Moneda conseguida ☐

MUNDO 1-3



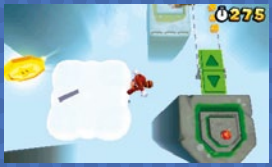
Moneda-Estrella 8
Observa a Toad con los prismáticos: depositará una Moneda que cogerás después.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 9
Salta sobre la plataforma multicolor y recorre el camino de nubes. No tiene pérdida.

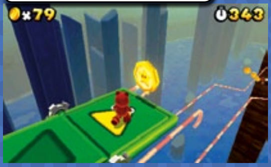
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 10
Salta de nube en nube hasta llegar a la que contiene la moneda-estrella.

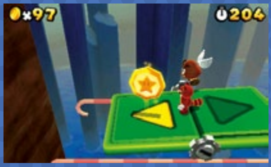
Moneda conseguida ☐

MUNDO 1-4



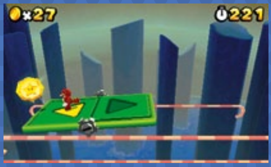
Moneda-Estrella 11
Haz que la plataforma sea propulsada con el chorro de agua para llegar hasta ella.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 12
Da marcha atrás con la plataforma si quieres hacerte con esta Moneda-Estrella.

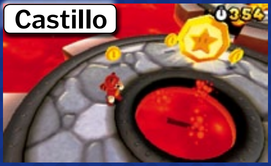
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 13
Repita la misma acción de situar la plataforma sobre el chorro de agua.

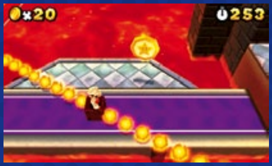
Moneda conseguida ☐

Castillo



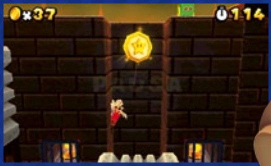
Moneda-Estrella 14
Está en mitad de una plataforma giratoria. Espera a que salga la llama, salta y cógela.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 15
Hacia la mitad del nivel, y sin perder de vista la columna de llamas, te harás con la siguiente.

Moneda conseguida ☐



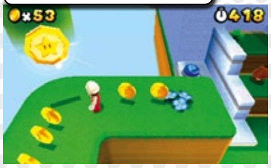
Moneda-Estrella 16
Esta escurridiza Moneda-Estrella está detrás del segundo bloque subiendo por las paredes.

Moneda conseguida ☐

MUNDO 2

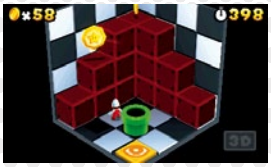
Tras cuatro niveles en los que todo se complica un poco más de la cuenta, llegarás al barco donde te espera el primer enemigo final: Bum Bum.

MUNDO 2-1



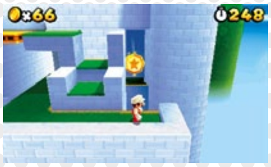
Moneda-Estrella 17
Toad te obsequiará con una Moneda-Estrella tras observarle con los prismáticos.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 18
Métete por la tubería. Y activa el modo 3D, hay un bloque que no está donde parece.

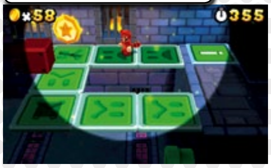
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 19
Hay un pasadizo que comunica con el pasillo de la moneda. O puedes saltar con Mario Tanuki.

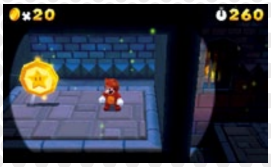
Moneda conseguida ☐

MUNDO 2-2



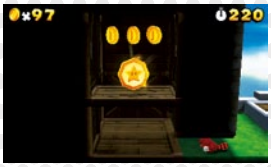
Moneda-Estrella 20
Presiona el interruptor verde para activar las plataformas que te llevarán a la Moneda Estrella.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 21
Salta al rincón que verás justo frente a la antorcha que hay hacia la mitad del nivel.

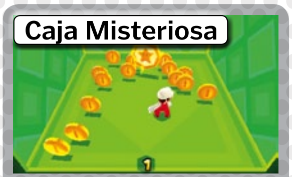
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 22
Al final de la fase, rompe las cajas con la cola de Tanuki y recoge la ansiada Moneda.

Moneda conseguida ☐

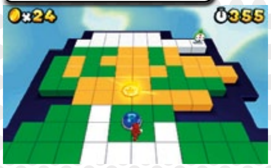
Caja Misteriosa



Moneda-Estrella 23
Aplasta a los enemigos y como recompensa recibirás una Moneda-Estrella.

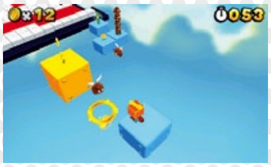
Moneda conseguida ☐

MUNDO 2-3



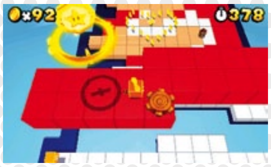
Moneda-Estrella 24
Rompe la caja al inicio del nivel y una tuerca te llevará al nivel superior donde está la moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 25
Déjate caer desde la plataforma azul; bajo la moneda, sube volando con la caja helicóptero.

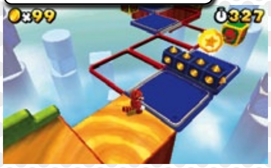
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 26
Destruye el bloque de ladrillo y golpea la tuerca con la cola de Tanuki hasta llegar arriba.

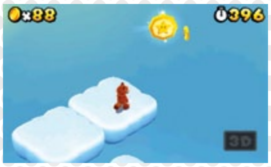
Moneda conseguida ☐

MUNDO 2-4



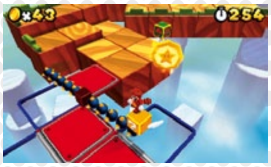
Moneda-Estrella 27
Salta del panel azul a los rojos y de los rojos al azul sobre el que está la moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 28
El bloque de colores con figura musical te llevará a una zona de nubes; al final está la moneda.

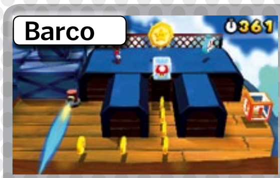
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 29
Casi al final, donde los paneles, hay un bloque alado. Súbete y verás la moneda algo más arriba.

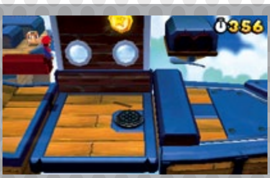
Moneda conseguida ☐

Barco



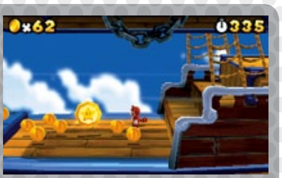
Moneda-Estrella 30
Usa los cubos de teletransporte para acceder a otra zona donde encontrarás la primera moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 31
Está según avanzas. Tendrás que subirte en la plataforma elevada que hay a la derecha.

Moneda conseguida ☐



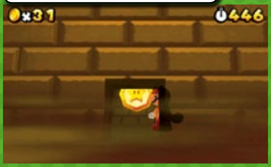
Moneda-Estrella 32
Antes de enfrentarte al enemigo final, baja a la plataforma que hay justo debajo de la tubería.

Moneda conseguida ☐

MUNDO 3

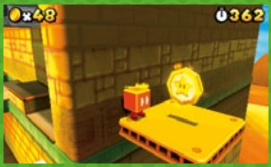
Del desierto al fondo del mar, atraviesas unas peligrosas plataformas naranjas, luego unas cuerdas, después galletas y al final un paseo nocturno por el barco.

MUNDO 3-1



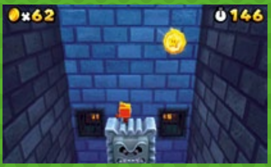
Moneda-Estrella 33
Sal despedido con el cañón para acceder a la moneda que hay sobre la plataforma móvil.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 34
Encontrarás un bloque de ladrillo al pie de la torre: rómpelo con la cola de Tanuki.

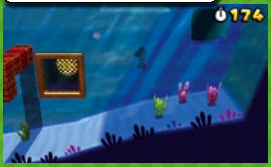
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 35
Alcanza la puerta más elevada de la torre y entrarás en la sala que contiene la última moneda.

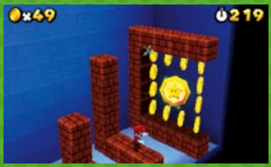
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-2



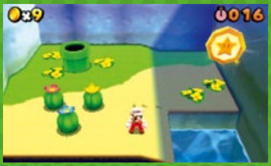
Moneda-Estrella 36
Atraviesa la gruta que ves a la derecha y te conducirá hasta la preciada moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 37
Cuando te encuentres al primer gusano rosado, deslízate por la grieta frente a él en el suelo.

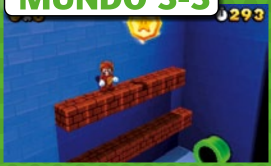
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 38
Con el segundo gusano haz lo mismo, pero esta vez sube por el túnel que te lleva a la superficie.

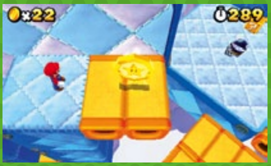
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-3



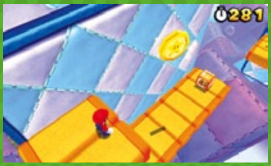
Moneda-Estrella 39
Busca una tuerca al principio de nivel. Dale vueltas con la cola de Tanuki y te llevará a esta tubería.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 40
Hacia la mitad de la fase, rebota entre las paredes para hacerte con la moneda.

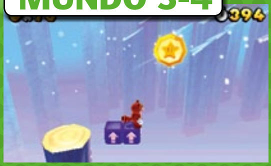
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 41
Toad nos obsequia con la última moneda al observarle con los prismáticos.

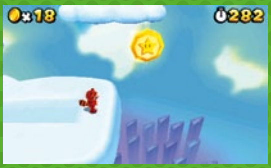
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-4



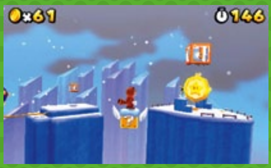
Moneda-Estrella 42
Sube por el árbol que ves según avanzas y allí, en la parte más alta, te espera la moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 43
Usa los cubos transportadores para llegar a una plataforma multicolor que lleva a la moneda.

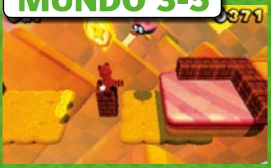
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 44
Súbete al cubo alado entre las bolas de pinchos del final. Te llevará directo a la moneda.

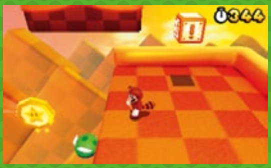
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-5



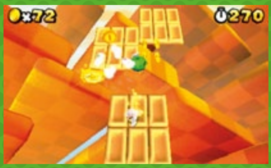
Moneda-Estrella 45
Ve saltando de plataforma en plataforma y llegarás fácilmente hasta la moneda.

Moneda conseguida ☐



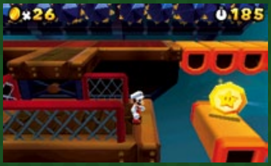
Moneda-Estrella 46
Déjate caer desde la plataforma hasta que estés a la altura de la moneda.

Moneda conseguida ☐



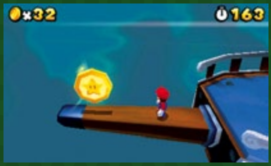
Moneda-Estrella 47
Avanza por la superficie móvil procurando no caerte, hasta llegar a la moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 49
Hacia la mitad del corredor con bloques, desvíate por uno de sus huecos y llegarás a la moneda.

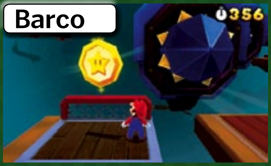
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 50
Antes de llegar al final de la fase, sólo tienes que deslizarte por el tajamar de proa.

Moneda conseguida ☐

Barco



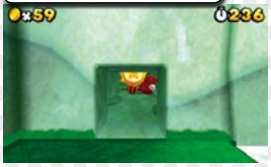
Moneda 48
Salta a la plataforma de la izquierda frente al primer bloque con pinchos, sin que te destroce.

Moneda conseguida ☐

MUNDO 4

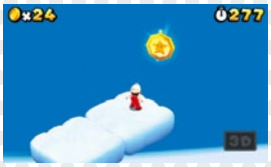
Ya estás más o menos en la mitad del juego. Así que llega la hora de presentarte a unas simpáticas plantas carnívoras... Pero no te fíes, que muerden.

MUNDO 4-1



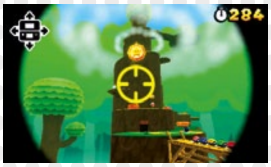
Moneda-Estrella 51
Hacia la izquierda, pegado al muro de piedra, un bloque de ladrillo esconde la moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 52
Según avanzas verás un bloque multicolor que te llevará a una nueva zona con nubes.

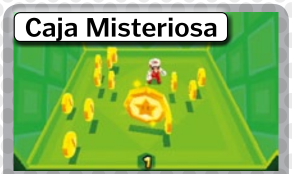
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 53
A la izquierda del banderín de mitad de fase hay un cañón. Accede con el salto de longitud.

Moneda conseguida ☐

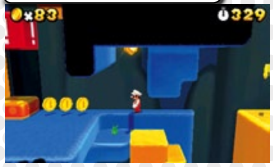
Caja Misteriosa



Moneda-Estrella 54
Elimina a todos los Goombas con la Flor de Fuego y te harás con esta nueva medalla.

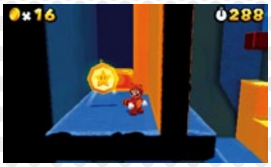
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-2



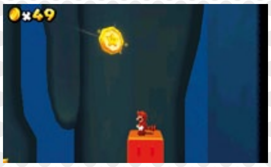
Moneda-Estrella 55
Casi no se ve, pero si te fijas con atención, la moneda está ahí, justo encima de Mario.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 56
Para acceder a la segunda, deberás tirarte por un hueco que verás según avanzas el nivel.

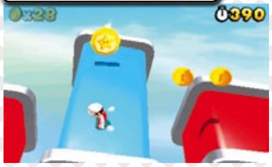
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 57
Golpea el bloque rojo y saldrán otros tres bloques encima que te permitirán alcanzar la moneda.

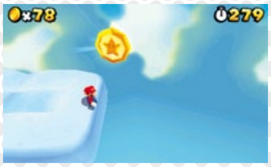
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-3



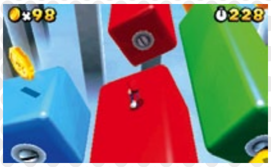
Moneda-Estrella 58
Nada más empezar, estará esperándote dócilmente sobre la plataforma azul.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 59
Salta sobre la plataforma multicolor para acceder al camino de nubes.

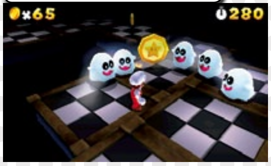
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 60
Toad será quien nos regale la última estrella del nivel. Ya sabes qué hay que hacer.

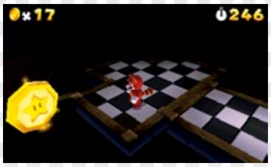
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-4



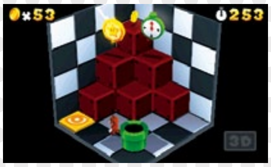
Moneda-Estrella 61
No tiene pérdida. La verás bailoteando entre ese grupo de fantasmas.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 62
A la derecha del banderín hay una cañería falsa. Golpéala y aparecerá la verdadera.

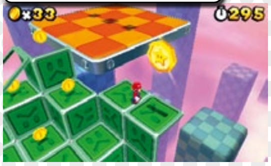
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 63
Utiliza el práctico bloque de teletransporte y llegarás fácil hasta la moneda.

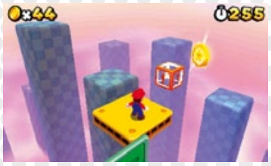
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-5



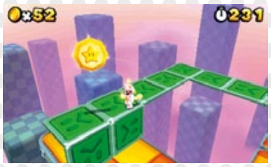
Moneda-Estrella 64
Pisa los dos paneles verdes para crear un camino adicional que te llevará hasta esta moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 65
Evita la caja teletransportadora, es decir, salta por encima de ella, si quieres coger la moneda.

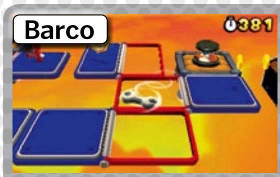
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 66
Pisa de nuevo los dos paneles verdes para crear dos caminos y alcanzar la última moneda.

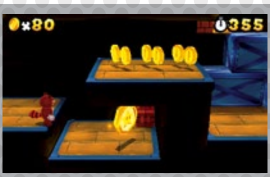
Moneda conseguida ☐

Barco



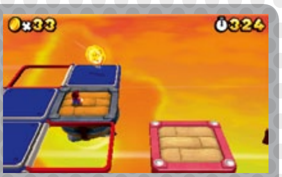
Moneda-Estrella 67
Procura que al saltar se active la plataforma sobre la que está la moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 68
Según avanzas fíjate que hay una moneda escondida debajo de esa plataforma.

Moneda conseguida ☐



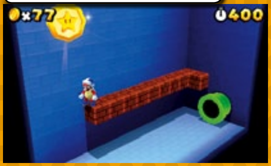
Moneda-Estrella 69
Salta al hueco azul pegado al fondo. Se activará el panel azul y podrás coger la moneda.

Moneda conseguida ☐

MUNDO 5

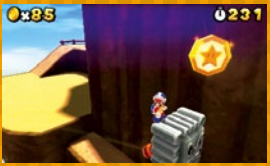
En este nivel encontrarás por primera vez la flor bumerán que nos convertirá en Mario Bumerán: podrás lanzarlos para eliminar enemigos o coger objetos.

MUNDO 5-1



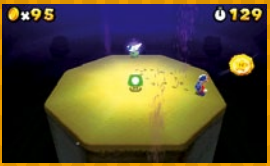
Moneda-Estrella 70
Al inicio del nivel, una abertura en la montaña te mostrará la cañería. Pasa y hazte con ella.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 71
Súbete encima del segundo bloque y espera a que salte. Encontrarás la segunda moneda.

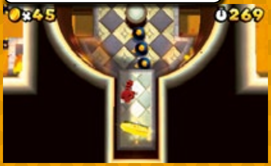
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 72
Aparece fuera de la plataforma donde estás. Así que usa el boomerang para alcanzarla.

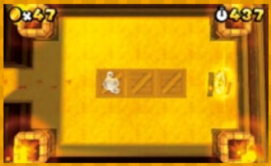
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-2



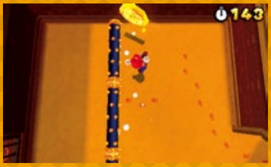
Moneda-Estrella 73
Hay un pasillo oculto en esta habitación, pero tendrás que saltar para comprobarlo.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 74
Necesitas la Flor de Fuego para encender cuatro antorchas y acceder a la sala de la moneda.

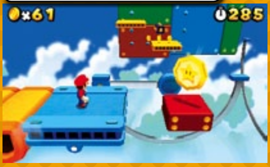
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 75
Esquiva las barras de pinchos y al fondo del pasillo de arena encontrarás la moneda.

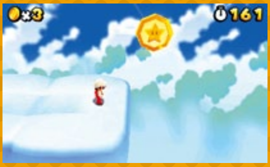
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-3



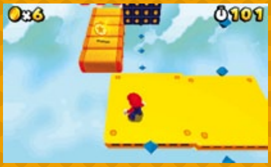
Moneda-Estrella 76
Salta rápidamente a la plataforma roja antes de que la plataforma péndulo se mueva.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 77
Salta con fuerza sobre el bloque nota y al final de la zona entre las nubes, verás la moneda.

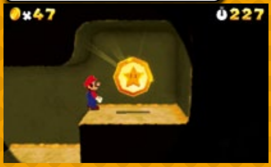
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 78
Sé rápido y pilla la moneda, antes de que todas las plataformas caigan al vacío.

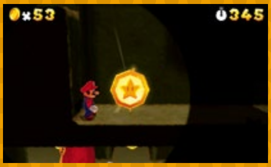
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-4



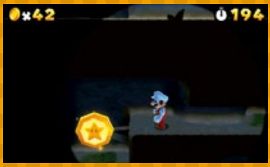
Moneda-Estrella 79
Los bloques invisibles con monedas facilitan el acceso. Golpea al aire para dar con ellos.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 80
Pasa agachado por los estrechos túneles de abajo y llegarás hasta la segunda moneda.

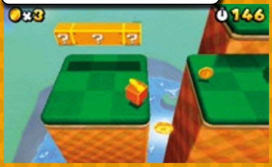
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 81
Pasa agachado por el túnel que se extiende a la derecha de la fila de 5 tuberías que hay al final.

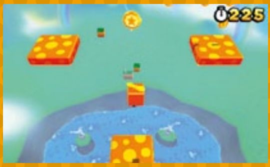
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-5



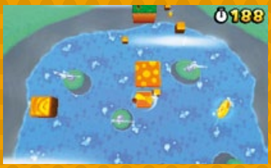
Moneda-Estrella 82
Tírate al vacío para atravesarla. Al cogerla, pulsa el botón de salto para volver a la plataforma.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 83
Con la caja helicóptero repite la misma operación. Salta y activa la hélice para volver.

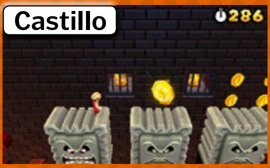
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 84
Según llegues al banderín del final, junto a la 2ª plataforma naranja, está la última moneda.

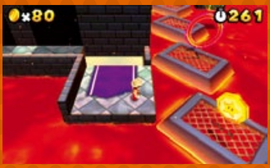
Moneda conseguida ☐

Castillo



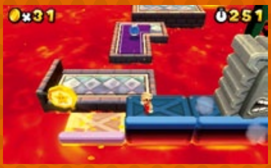
Moneda-Estrella 85
Una vez arriba, salta sobre el segundo bloque de piedra. No tiene pérdida.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 86
Encontrarás esta moneda encima de unas plataformas que flotan sobre lava.

Moneda conseguida ☐



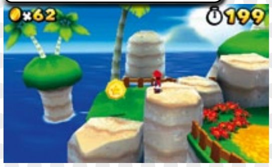
Moneda-Estrella 87
Al llegar al final salta sobre la moneda antes de que la plataforma se hunda en la lava.

Moneda conseguida ☐

MUNDO 6

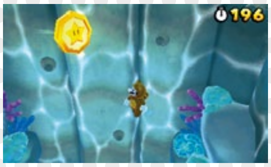
Toca atravesar cinco niveles y el temible barco. Atento al interior de la pirámide, te va a impactar. Y no te decimos nada de la casa fantasma, ¡uhhhhhhh!

MUNDO 6-1



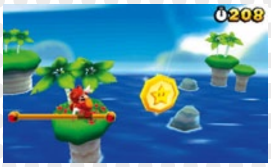
Moneda-Estrella 88
Echa un vistazo detrás de las rocas que verás justo al empezar el nivel.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 89
Métete por la cañería que está al lado del banderín para darte un buen chapuzón.

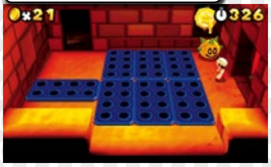
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 90
Súbete al bloque con alas para llegar a la cuerda donde encontrarás la moneda.

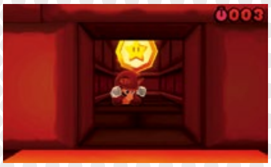
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-2



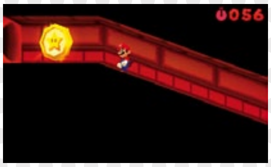
Moneda-Estrella 91
Para llegar a ella, cruza por los bloques azules cuando no tengan pinchos y elimina al Pokey .

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 92
A la izquierda del banderín verás un bloque de ladrillos que debes romper.

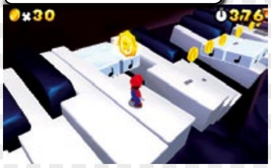
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 93
Súbete al techo de los ascensores para llegar hasta el túnel con la última moneda.

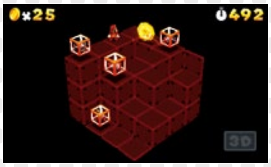
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-3



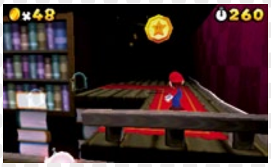
Moneda-Estrella 94
La moneda aparecerá en cuanto pulses el interruptor del piano, como hemos hecho nosotros.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 95
El bloque del cuadro central te conducirá a una estancia donde la moneda no para de moverse.

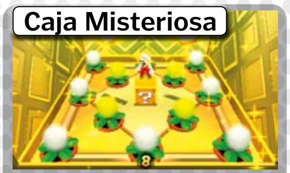
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 96
En la librería, sube a la zona superior y simplemente salta sobre la moneda.

Moneda conseguida ☐

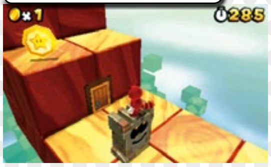
Caja Misteriosa



Monedas-Estrella 97/98
Tan fácil como saltar sobre las dos monedas que te ofrecen. Hala, coge todas las que salgan.

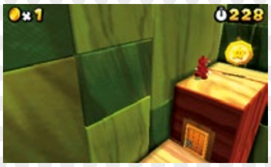
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-4



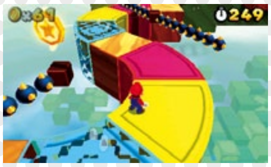
Moneda-Estrella 99
Tendrás que subirte al bloque para alcanzar la cornisa que te permite recoger la moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 100
Antes de cruzar la puerta que te lleva al primer banderín, súbete a la plataforma de encima.

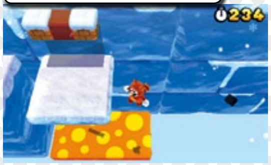
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 101
La verás sobre la base de la barrera de pinchos. Mejor si vas con el traje Tanuki.

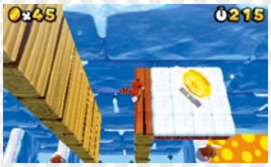
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-5



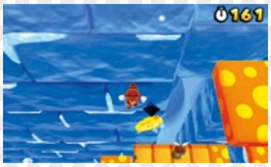
Moneda-Estrella 102
Aunque no la veas, la moneda está bajo esa plataforma cubierta de nieve. ¿Ves la sombra?

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 103
Según avanzas por una de las plataformas móviles verás dos paredes de madera. ¡Rebota!

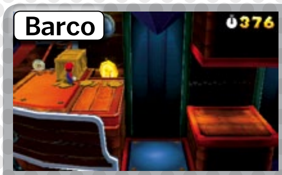
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 104
Bajo la última de las plataformas móviles naranjas verás la moneda que te falta.

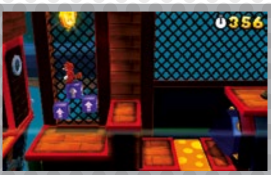
Moneda conseguida ☐

Barco



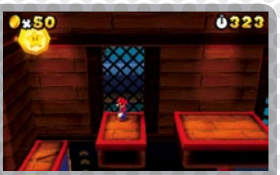
Moneda-Estrella 105
Rompe las cajas de madera para descubrir la moneda que se esconde detrás.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 106
Golpea los bloques móviles morados para poder acceder a la segunda moneda.

Moneda conseguida ☐



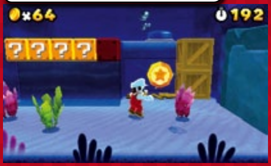
Moneda-Estrella 107
Está pegada a la pared, así que salta y rebota sobre ella para alcanzar esta moneda.

Moneda conseguida ☐

MUNDO 7

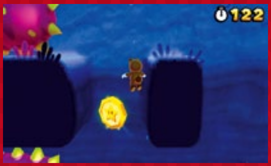
¡Uf! Cadenas de pinchos, cuerdas que no resisten nada, engranajes de reloj, sierras circulares y un barco en el que nos esperan Bum Bum y Pum Pum.

MUNDO 7-1



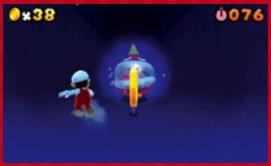
Moneda-Estrella 108
Pulsa R cuando nades sobre la columna del medio y caerás con fuerza sobre las cajas.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 109
Aprovecha cuando se aparte el gusano para conseguir la moneda.

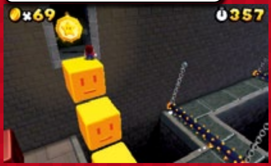
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 110
Métete por el agujero de la pared y hazte con esta moneda antes de que el gusano te coma.

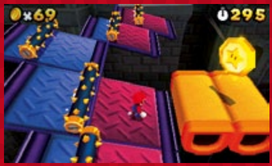
Moneda conseguida ☐

MUNDO 7-2



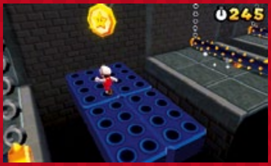
Moneda-Estrella 111
Golpea el interruptor rojo para activar los bloques amarillos y así llegar hasta la moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 112
Balancéate por las plataformas péndulo, y de esta manera podrás llegar al botín.

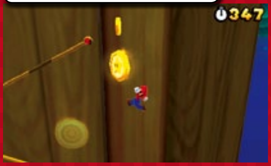
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 113
Tendrás que ser rápido para que no te pillen las trampas del suelo.

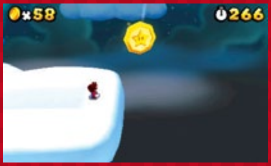
Moneda conseguida ☐

MUNDO 7-3



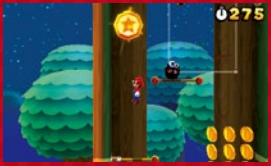
Moneda-Estrella 114
Aprovecha la elasticidad de las cuerdas para propulsarte y alcanzar la moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 115
Golpea los bloques morados con flechas para alcanzar la plataforma multicolor.

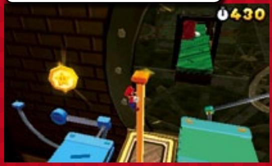
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 116
Sube por la zona de cuerdas del final para llegar hasta la última moneda.

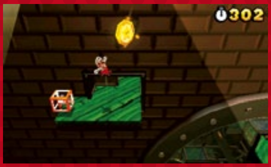
Moneda conseguida ☐

MUNDO 7-4



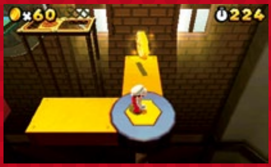
Moneda-Estrella 117
Súbete al poste y salta desde ahí, con cuidado de que la plataforma esté debajo.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 118
Salta sobre el topo, o bien salta y rebota sobre la pared para llegar hasta la moneda.

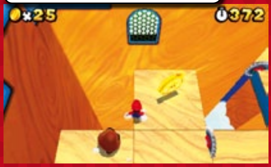
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 119
Espera a que el engranaje se sitúe por debajo de la moneda, como en la imagen.

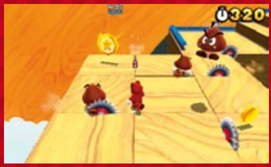
Moneda conseguida ☐

MUNDO 7-5



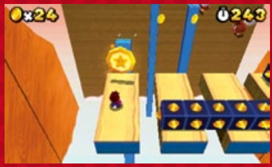
Moneda-Estrella 120
¡Corre y pilla la moneda antes de que el tablón de madera sea serrado y el suelo desaparezca!

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 121
Tendrás que correr de nuevo si no quieres caer al vacío. Esas cuchillas son infernales...

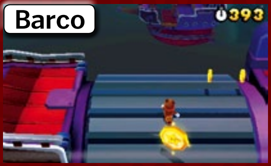
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 122
Colócate en el tablón adecuado según se aproxime a la moneda y píllala cuando sea posible.

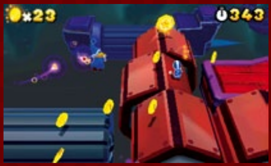
Moneda conseguida ☐

Barco



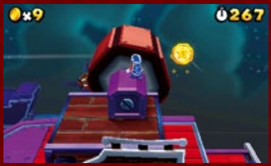
Moneda-Estrella 123
Sitúate sobre el rodillo de acero y aproxímate a la moneda procurando no caerte.

Moneda conseguida ☐



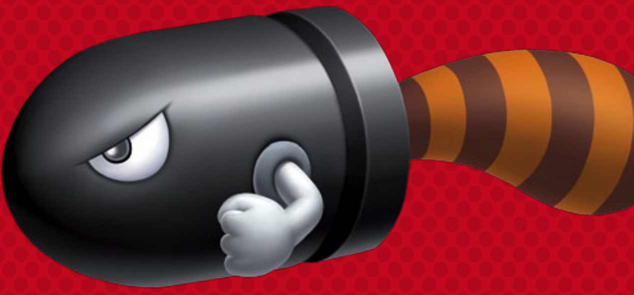
Moneda-Estrella 124
Cuando llegues a los rodillos marrones, al fondo aproxímate a la moneda sin caerte.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 125
Antes de entrar en la cañería, sube a la plataforma de arriba y encontrarás la moneda que falta.

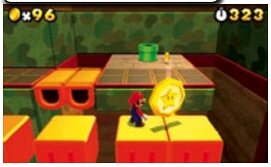
Moneda conseguida ☐



MUNDO 8

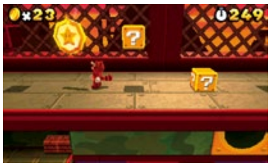
Llegas creyendo que es el final del juego, pero al final te llevas una buena sorpresa.

MUNDO 8-1



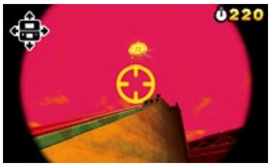
Moneda-Estrella 126
Activa los bloques amarillos y llegarás fácilmente hasta la primera moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 127
Sube por el bloque de ladrillos a la izquierda del primer banderín para llegar a una zona elevada.

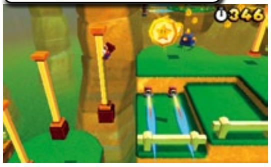
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 128
Tendrás que usar el cañón para alcanzar la última moneda de la fase.

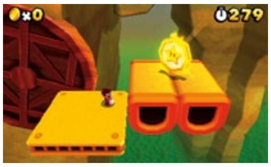
Moneda conseguida ☐

MUNDO 8-2



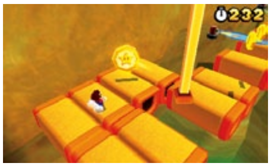
Moneda-Estrella 129
Salta de poste en poste, y justo desde lo más alto del último, encontrarás la medalla.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 130
Espera a que la plataforma llegue al lado derecho y la verás junto a las plataformas móviles.

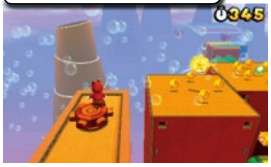
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 131
Corre a por la moneda y no te dejes caer al vacío. Agárrate al poste antes de que se vaya.

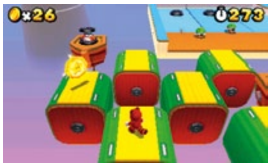
Moneda conseguida ☐

MUNDO 8-3



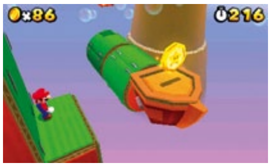
Moneda-Estrella 132
Haz girar la tuerca con la cola de Tanuki y llegarás hasta la moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 133
Espera a que la plataforma dé la vuelta y la moneda quede al descubierto.

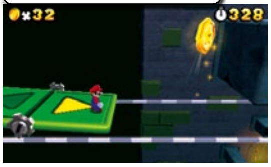
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 134
Dirígete hacia la derecha sobre la gran plataforma giratoria del final.

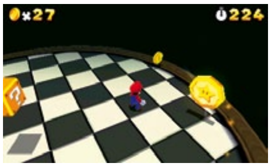
Moneda conseguida ☐

MUNDO 8-4



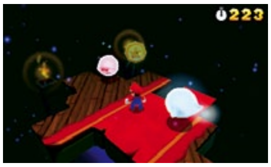
Moneda-Estrella 135
¡La moneda se mueve! Atrápala cuando se quede quieta entre las dos paredes de piedra.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 136
Salta a la plataforma giratoria y cógela. En el bloque ? hay una superestrella de invencibilidad.

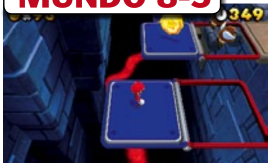
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 137
¡Cuidado con los Boo! Trata de esquivarlos a todos para hacerte con esta moneda.

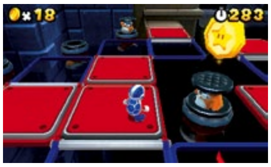
Moneda conseguida ☐

MUNDO 8-5



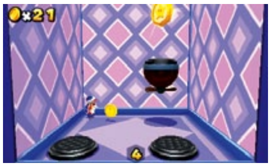
Moneda-Estrella 138
Cuando saltes a por la moneda procura caer sobre la plataforma azul o de lo contrario...

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 139
Salta a por la moneda y no te preocupes por el topo que la custodia.

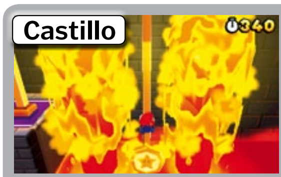
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 140
Salta y rebota en la pared de la derecha antes de que se te acabe el tiempo.

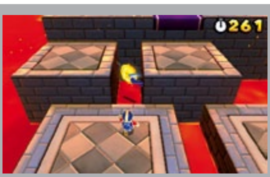
Moneda conseguida ☐

Castillo



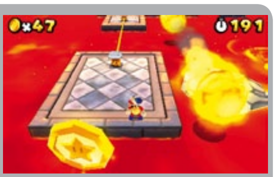
Moneda-Estrella 141
Deslízate por el poste entre las dos columnas de fuego. Mucho cuidado, que eso quema.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 142
Lo mejor es que te hagas con el traje Búmeran tras derrotar a los tres Koopa.

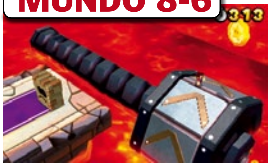
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 143
También necesitarás el Búmeran si quieres hacerte con la última moneda del castillo.

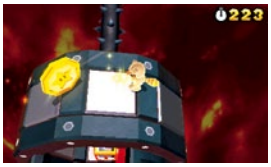
Moneda conseguida ☐

MUNDO 8-6



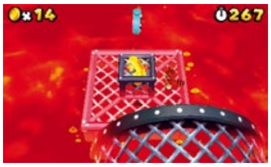
Moneda-Estrella 144
Haz girar la tuerca gigante hacia el lado de la moneda, si quieres alcanzarla.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 145
Sitúate sobre la plataforma y espera a que se hunda hasta que aparezca la moneda.

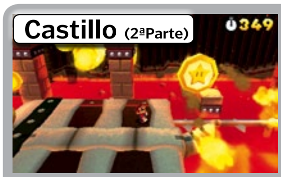
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 146
Haz girar la plataforma en la que se encuentra la moneda. ¡No te quemes!

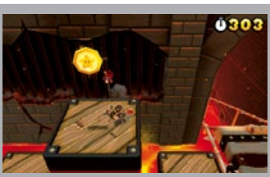
Moneda conseguida ☐

Castillo (2ªParte)



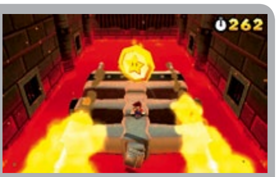
Moneda-Estrella 147
Deberás ser lo bastante hábil como para no chamuscarte con las bolas de fuego.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 148
Salta sobre la tortuga zombi para ganar altitud y la moneda será tuya.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 149
Esquiva la lluvia de bolas de fuego, y al final la moneda te estará esperando.

Moneda conseguida ☐

FIN DEL JUEGO

¿Ya? Qué va, querido jugón, aun quedan muchas monedas por conseguir.

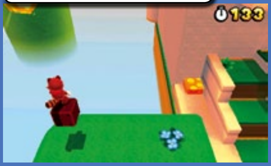
COMIENZA EL MUNDO ESPECIAL

¡Enhorabuena! Ya has visto el final del juego, pero queda Mario para rato. Nuevas monedas te esperan.

MUNDO 1

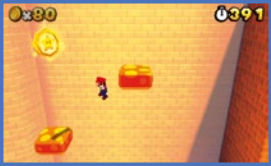
La moneda-estrella número 150 te espera en este nuevo recorrido. La mayoría de escenarios te sonará, pero verás elementos distintos y todo es más difícil.

MUNDO 1-1



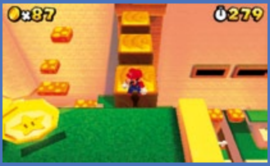
Moneda-Estrella 150
A la izquierda, en lo alto de una plataforma la encontrarás. Agáchate con L o R y salta.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 151
Salta entre las plataformas naranjas para alcanzar la segunda estrella.

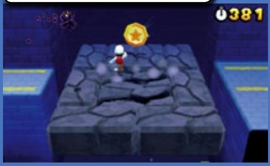
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 152
Al final, encontrarás unos bloques de madera que te llevarán hasta la última estrella.

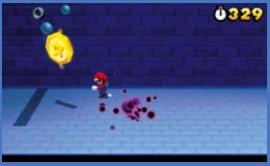
Moneda conseguida ☐

MUNDO 1-2



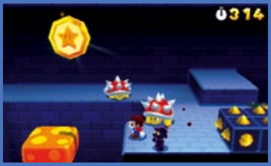
Moneda-Estrella 153
Sobre el primer suelo que se hunde al pisarlo, está la medalla. Cógelo antes de que desaparezca.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 154
Salta para coger la moneda antes de que te alcance "Mario Sombra".

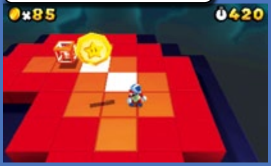
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 155
Ayúdate de la plataforma naranja para alcanzar la última moneda.

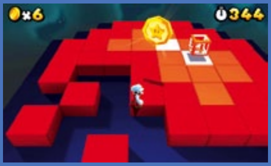
Moneda conseguida ☐

MUNDO 1-3



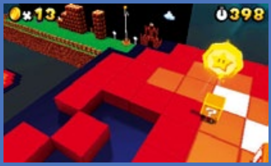
Moneda-Estrella 156
Con el cañón dirígete a una plataforma situada a la izquierda desde donde te encuentras.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 157
Desde la plataforma de las monedas rojas, propúlsate al islote rojo y azul a la izquierda.

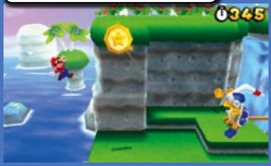
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 158
Desde la última plataforma, lánzate a otro islote rojo y azul situado arriba a la derecha.

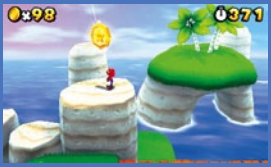
Moneda conseguida ☐

MUNDO 1-4



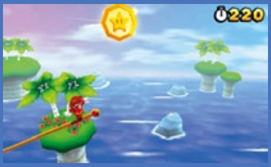
Moneda-Estrella 159
Esta vez tendrás que subirte a las rocas que te encuentras justo al empezar el nivel.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 160
Rebota con la ayuda de la cuerda hasta alcanzar de un salto la brillante moneda.

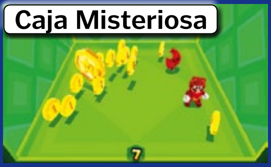
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 161
Tienes que subir a la cuerda de arriba saltando dos veces desde la cuerda de abajo.

Moneda conseguida ☐

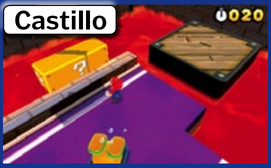
Caja Misteriosa



Moneda 162
Vence al Goomba y serás recompensado con una moneda y una Hoja Tanuki.

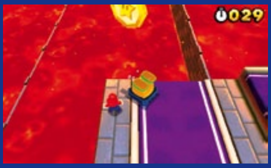
Moneda conseguida ☐

Castillo



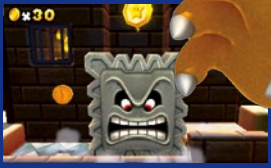
Moneda-Estrella 163
Súbete al bloque con ?. Tiene una superhoja u otro objeto. Súbete encima y coge la moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 164
Salta sobre el enemigo o bajo la moneda y saldrá un bloque invisible. Aprovéchalo.

Moneda conseguida ☐



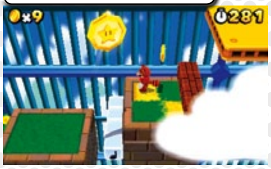
Moneda-Estrella 165
Rebota entre las paredes para pillar la moneda que está detrás del bloque de piedra.

Moneda conseguida ☐

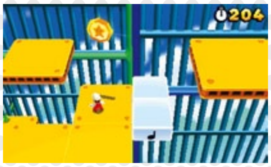
MUNDO 2

Nuevos problemas: la pantalla avanza sola, tienes un tiempo límite para salir, plataformas balancín, cajas helicóptero, paneles desplegables. ¡Ánimo!

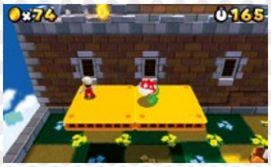
MUNDO 2-1



Moneda-Estrella 166
Desde el inicio, simplemente avanza hacia la derecha para darte de bruces con ella.
Moneda conseguida ☐

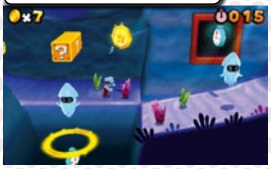


Moneda-Estrella 167
Espera a que la plataforma te eleve lo suficiente como para alcanzar la moneda.
Moneda conseguida ☐

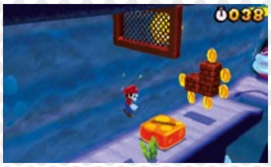


Moneda-Estrella 168
Ayudado por la plataforma amarilla, salta a lo alto del edificio. Desde allí, salta al mástil.
Moneda conseguida ☐

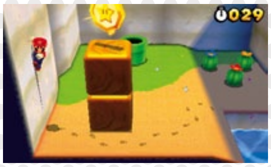
MUNDO 2-2



Moneda-Estrella 169
En la zona en la que encuentras el primer calamar, justo ahí puedes buscar la moneda.
Moneda conseguida ☐

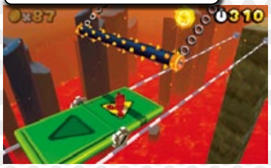


Moneda-Estrella 170
Puedes ayudarte de la plataforma naranja para alcanzarla, aunque no es necesario.
Moneda conseguida ☐

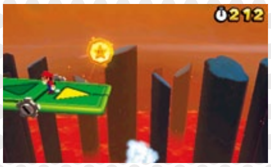


Moneda-Estrella 171
Rebota contra la pared para subirte encima de esos bloques de madera.
Moneda conseguida ☐

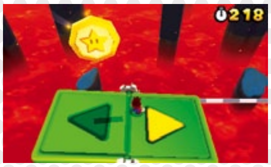
MUNDO 2-3



Moneda-Estrella 172
Aproxímate a la moneda poniendo mucha atención en que la barrera de pinchos no te pille.
Moneda conseguida ☐

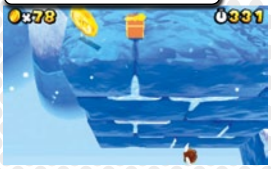


Moneda-Estrella 173
Pasa por el chorro de agua para que te eleve y así puedas alcanzar la moneda.
Moneda conseguida ☐

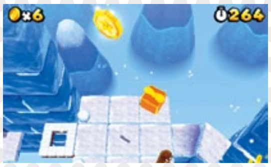


Moneda-Estrella 174
Antes de meterte por la tubería retrocede con la plataforma hacia el otro extremo del carril.
Moneda conseguida ☐

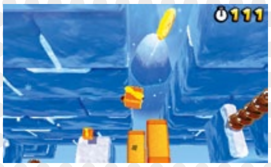
MUNDO 2-4



Moneda-Estrella 175
En lo alto de la pared azul, camina hacia la izquierda y darás con la primera moneda.
Moneda conseguida ☐

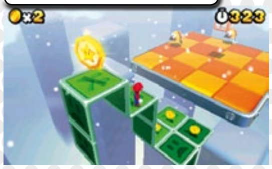


Moneda-Estrella 176
Salta encima de los Goombas para alcanzar la moneda llevando puesta la caja helicóptero.
Moneda conseguida ☐

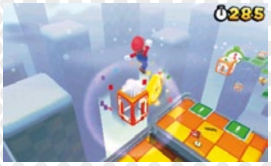


Moneda-Estrella 177
Llegarás fácilmente si llevas encima una caja helicóptero. ¡Hazte con una!
Moneda conseguida ☐

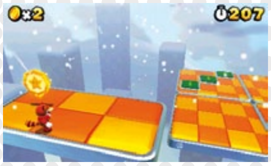
MUNDO 2-5



Moneda-Estrella 178
Pisa los tres interruptores verdes y sube al punto más alto. Desde ahí conseguirás la moneda.
Moneda conseguida ☐

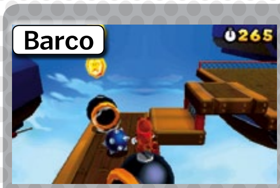


Moneda-Estrella 179
La 2ª caja de teletransporte te deja sobre la plataforma del banderín, para caer sobre ella.
Moneda conseguida ☐

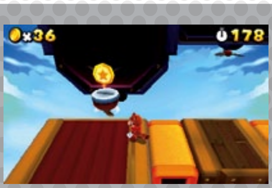


Moneda-Estrella 180
En la parte final, salta pulsando abajo a la izquierda para caer en una plataforma con la moneda.
Moneda conseguida ☐

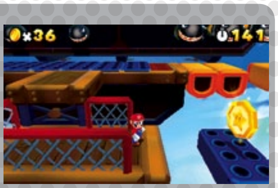
Barco



Moneda-Estrella 181
En el pasillo con dos cañones, fíjate que al fondo se encuentra la moneda, esperándote.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 182
Avanza saltando sobre las plataformas naranjas del lado izquierdo y al final la verás.
Moneda conseguida ☐

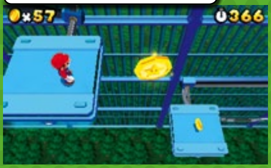


Moneda-Estrella 183
En mitad del último suelo azul, el camino se desvía. Síguelo y encontrarás la última moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3

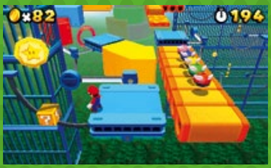
De primeras necesitarás echar mano de Mario Tanuki, después tendrás que avanzar entre barras de pinchos y por fin te espera un barco... con sorpresa.

MUNDO 3-1



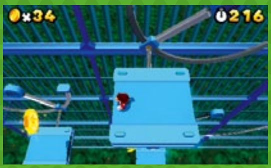
Moneda-Estrella 184
Salta a la plataforma azul que está a la derecha y al final de su recorrido verás la moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 185
En mitad de la plataforma azul (tras impulsarte con las plataformas naranjas) está la moneda.

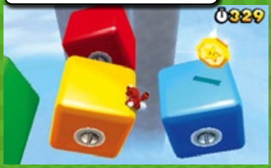
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 186
Baja por las plataformas escalonadas (hay cuatro alturas diferentes) y recógela.

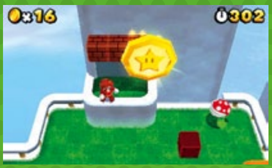
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-2



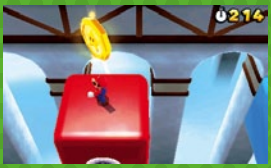
Moneda-Estrella 187
Rojo, azul, verde, amarillo, y desde ese cubos giratorio, salta a la plataforma azul.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 188
En la plataforma del banderín de etapa súbete a los tres bloques de ladrillos.

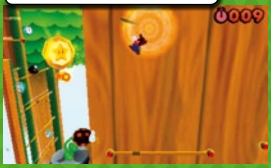
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 189
Busca el bloque rojo donde las plataformas giratorias del final del nivel.

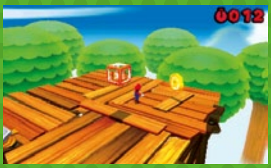
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-3



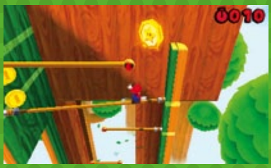
Moneda-Estrella 190
Sobre la planta de fuego o dos veces sobre la cuerda, y la moneda será tuya.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 191
En la plataforma de madera con un cubo teletransportador verás otra moneda.

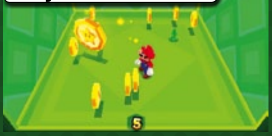
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 192
En el último tramo del nivel encontrarás la moneda sobre una cuerda colocada en diagonal.

Moneda conseguida ☐

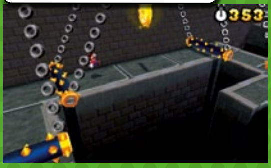
Caja Misteriosa



Moneda-Estrella 193
Coge todos los objetos que encuentres y elimina a todos los enemigos.

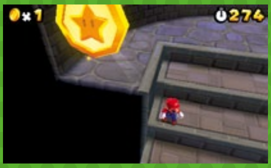
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-4



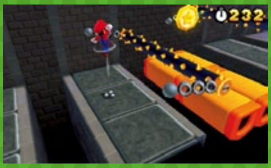
Moneda-Estrella 194
Salta por encima de las barras cuando te vayan a dar y entre la 3ª y la 4ª verás la moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 195
Al final del puente encontrarás la 2ª medalla de estrella. Salta y rebota sobre la pared izquierda.

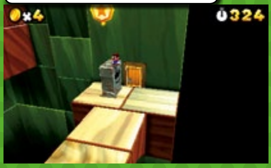
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 196
Cuando llegues al segundo grupo de plataformas naranjas, encontrarás la tercera moneda.

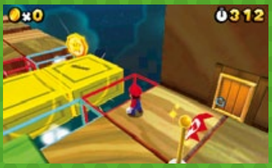
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-5



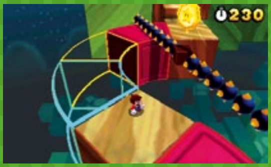
Moneda-Estrella 197
En la sala con un Rocopión, súbete a él y alegremente te llevará hasta la moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 198
La 2ª moneda la podrás ver sobre los bloques frente al banderín de etapa.

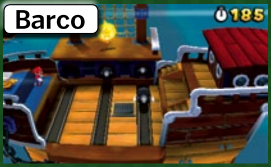
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 199
Salta a la base donde están enganchadas la bolas de pinchos sin caerte.

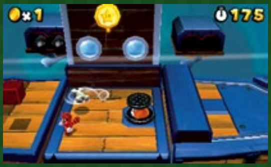
Moneda conseguida ☐

Barco



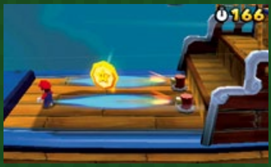
Moneda-Estrella 200
Al comienzo nivel, sobre las plataformas al fondo. Ojo con las balas que salen de debajo.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 201
En el siguiente barco verás otra moneda fácilmente. ¡Cuidado con ese topo!

Moneda conseguida ☐



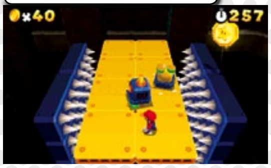
Moneda-Estrella 202
Tírate por el hueco del siguiente barco y en la parte de abajo estará la última moneda.

Moneda conseguida ☐

MUNDO 4

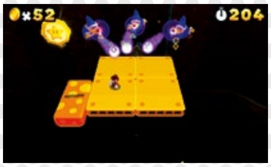
Imagina que este nivel se desarrolla sobre una plataforma que se va haciendo cada vez más pequeña... ¡tranquilo! Que todavía verás cosas más difíciles.

MUNDO 4-1



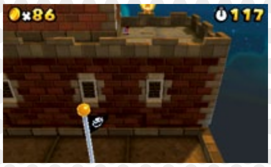
Moneda-Estrella 203
Salta al muro de la derecha al final de los muros azules. Y vuelve a la plataforma amarilla.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 204
Un poco más arriba verás una plataforma rebotadora en el lado izquierdo con la moneda.

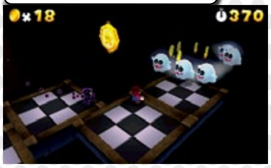
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 205
En el edificio del final súbete al tejado (mejor con Tanuki) y verás la sombra de la moneda.

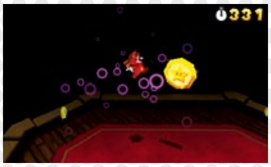
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-2



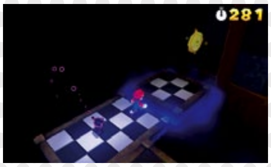
Moneda-Estrella 206
Utiliza la caja teletransportadora. Donde apareces avanza un poco más y encontrarás la moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 207
Sigue y al fondo del camino está la moneda. El problema es que tendrás que perseguirla.

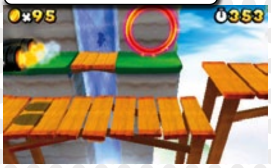
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 208
Hacia la mitad del recorrido final tienes la última moneda. Ojo con caerte por los lados.

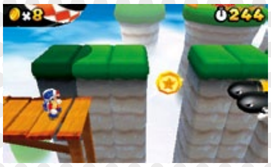
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-3



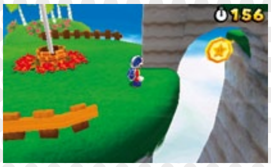
Moneda-Estrella 209
Si vas hasta la catarata según cruzas el puente, podrás meterte en ella y... ¿adivina qué?

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 210
Al final del puente, avanza por las plataformas del fondo: busca en el hueco entre la 1ª y la 2ª.

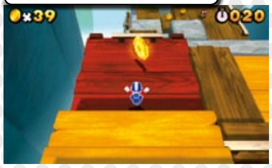
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 211
Aproxímate al borde de la plataforma donde se encuentra el banderín del final.

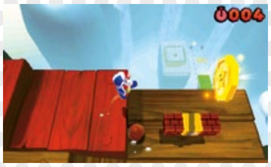
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-4



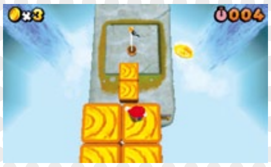
Moneda-Estrella 212
A la izquierda del cuarto enemigo (si contamos sobre el que caes al principio), la 1ª moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 213
Avanza por el camino que sigue a la derecha de la reja azul y mira encima de unos bloques.

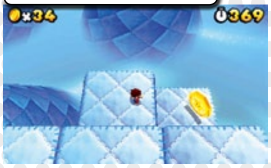
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 214
Cuando estés abajo, súbete a la plataforma verde hasta llegar al final.

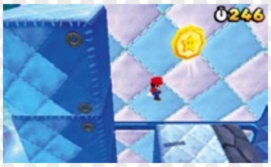
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-5



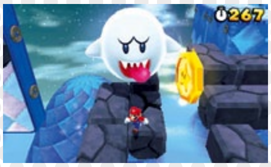
Moneda-Estrella 215
En la plataforma con varios bloques salta sobre ellos para llegar a una plataforma superior.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 216
Salta y rebota entre esas paredes para llegar a la moneda.

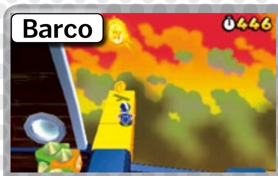
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 217
En la zona con un gran Boo, encontrarás la última moneda entre dos bloques de piedra.

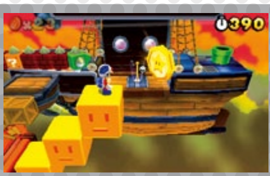
Moneda conseguida ☐

Barco



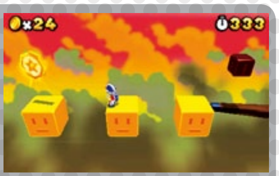
Moneda-Estrella 218
Golpea el bloque rojo con ! para que aparezcan tres plataformas amarillas.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 219
Vuelve a golpear otro bloque rojo y saldrán bloques amarillos formando una escalera.

Moneda conseguida ☐



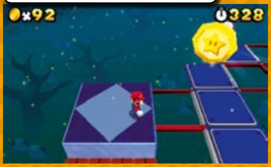
Moneda-Estrella 220
Donde el banderín de etapa, ve a la izquierda y encontrarás otro bloque rojo. ¡Ya sabes qué hacer!

Moneda conseguida ☐

MUNDO 5

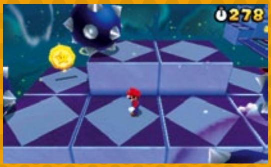
No te dejes asustar por sus casas llenas de fantasmas, sus escenarios tétricos o las 180 monedas que necesitas para acceder al castillo. A estas alturas...

MUNDO 5-1



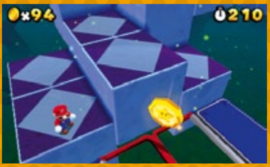
Moneda-Estrella 221
La encontrarás fácil, pero ten en cuenta que cuando saltes las plataformas de abajo se moverán.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 222
Al llegar a la plataforma fija del fondo, sube hasta el punto más alto.

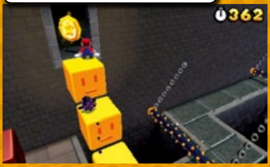
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 223
Ponte sobre uno de los paneles azules de los laterales; así, al saltar saldrá el suelo rojo debajo.

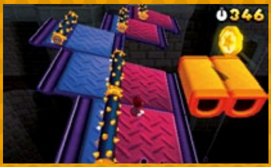
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-2



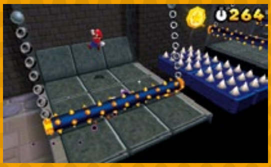
Moneda-Estrella 224
Golpea el gran cubo rojo y aparecerá tres bloques amarillos que servirán de escalera.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 225
Avanza desde el banderín de etapa y la verás sobre la plataforma naranja.

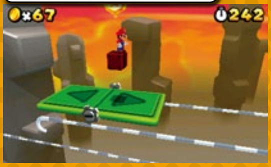
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 226
Espera a que los pinchos desaparezcan y corre. Mario Sombra no te lo pondrá nada fácil.

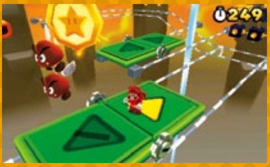
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-3



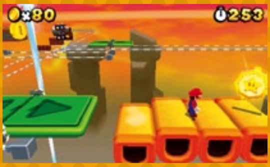
Moneda-Estrella 227
Procura que el chorro de agua te impulse hacia la izquierda y luego súbete al bloque ?.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 228
Tras pasar los lanzallamas salta sobre los dos Goombas para llegar hasta la 2ª moneda.

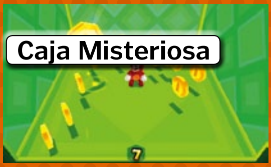
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 229
Al esquivar la fila de lanzallamas, ve a una pila de bloques sobre la que está la moneda.

Moneda conseguida ☐

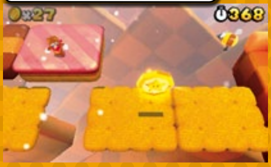
Caja Misteriosa



Moneda-Estrella 230
Elimina a los dos Goombas para obtener otra moneda para la colección.

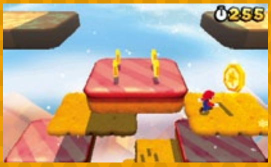
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-4



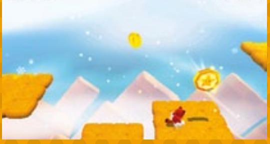
Moneda-Estrella 231
Tras pasar el aro rojo, en la última zona de plataformas móviles, encontrarás la primera moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 232
Sube por las plataformas móviles tras el banderín de etapa y a la derecha tienes tu moneda.

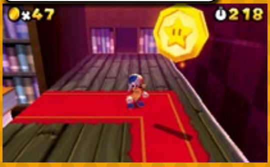
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 233
Del mismo modo sigue subiendo sin detenerte hasta el final, donde te espera la última moneda.

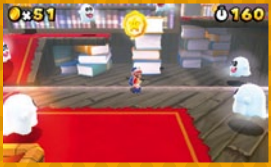
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-5



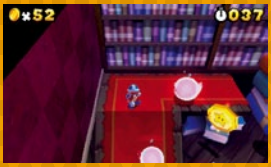
Moneda-Estrella 234
En la parte superior de la sala del banderín de etapa hay un Goomba. Elimínalo y será tuya.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 235
En la sala de los fantasmas también hay un Goomba en el nivel más bajo. Elimínalo.

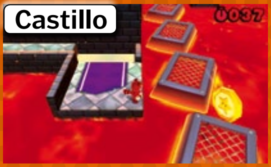
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 236
En otra sala encontrarás varios Boo y un solitario Goomba. ¡A por él! Que hay premio.

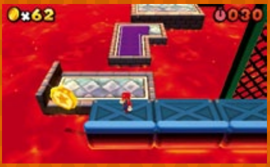
Moneda conseguida ☐

Castillo



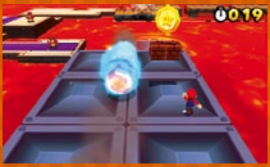
Moneda-Estrella 237
Súbete a una de esas plataformas flotantes. Sobre la primera está la moneda que buscas.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 238
Salta a por la moneda antes de hundirte y procura caer en la plataforma de piedra al lado.

Moneda conseguida ☐



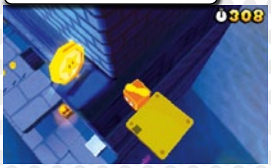
Moneda-Estrella 239
Hazte con la moneda mientras esquivas los proyectiles de Bowser.

Moneda conseguida ☐

MUNDO 6

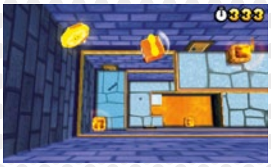
También aquí hay casa fantasma, pero antes tendrás que encargarte de los champiñones venenosos, paneles giratorios y la peque sombra de Mario.

MUNDO 6-1



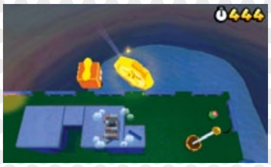
Moneda-Estrella 240
Coge una de las cajas helicóptero para subir volando desde la plataforma amarilla.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 241
Dentro de la torre, ve subiendo con la ayuda de la caja helicóptero hasta alcanzar la moneda.

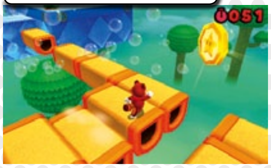
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 242
La tienes justo encima del banderín de meta. Vuela con la caja helicóptero y será tuya.

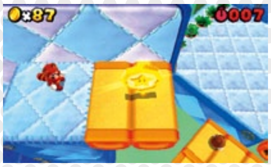
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-2



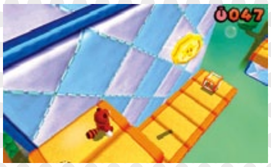
Moneda-Estrella 243
¡Corre a por ella antes de que las plataformas naranjas se caigan! Y ojo con los tres enemigos.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 244
Según vas, coge la ruta izquierda. Salta y rebota hasta llegar a la plataforma con moneda.

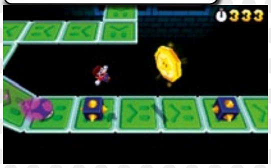
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 245
Avanza hasta el final de la última plataforma y la verás suspendida en el aire.

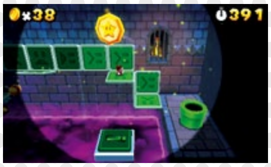
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-3



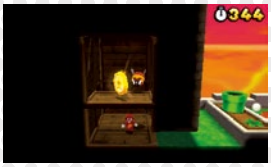
Moneda-Estrella 246
Ábrete camino a lo largo de los panales verdes hasta alcanzar la primera moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 247
Tras pulsar el interruptor verde, no dejes de saltar según se vayan formando las plataformas.

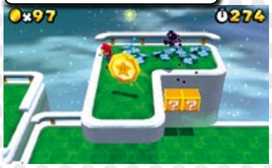
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 248
Con el traje de Tanuki rompe los ladrillos del final del nivel para acceder a esta zona.

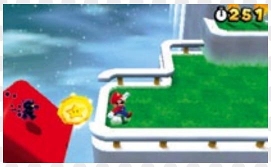
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-4



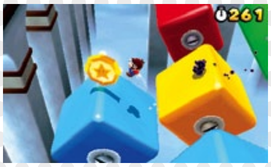
Moneda-Estrella 249
Que no se te pase por alto esta moneda. Para subirte utiliza los bloques ?.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 250
Tan fácil como seguir avanzando y darte de bruces con ella. Ten cuidado y no te caigas.

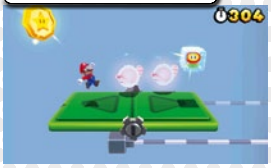
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 251
En la zona de lo bloques giratorios dírigete al de color azul y enseguida será tuya.

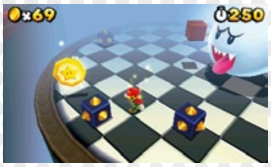
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-5



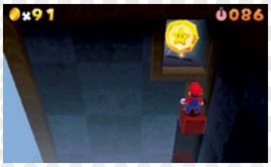
Moneda-Estrella 252
Súbete a la plataforma verde y al lado izquierdo del camino verás un bloque ruleta y la moneda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 253
En la plataforma giratoria con los tres Boo gigantes tienes otra moneda.

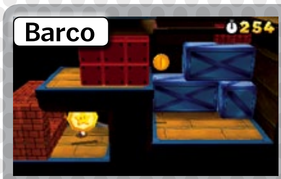
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 254
Antes de cruzar la puerta al banderín final, golpea al aire: los bloques te llevarán a la moneda.

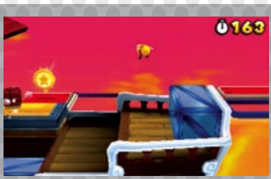
Moneda conseguida ☐

Barco



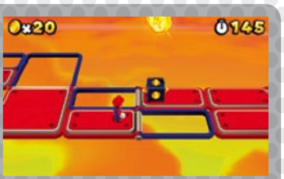
Moneda-Estrella 255
Salta y cae con fuerza sobre los ladrillos y métete por la tubería verde que está a la izquierda.

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 256
Al saltar, activa la plataforma roja para que aparezca la segunda moneda.

Moneda conseguida ☐



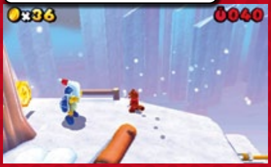
Moneda-Estrella 257
En la última zona de paneles de giro encontrarás la tercera moneda.

Moneda conseguida ☐

MUNDO 7

La sombra de Mario se ha hecho grande y más peligrosa, pero tú ya estás hecho a todo, incluyendo las bolas de lava que atacan por todas partes.

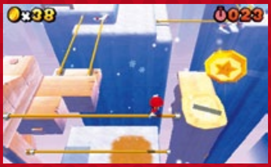
MUNDO 7-1



Moneda-Estrella 258

Detrás del gran árbol tienes la moneda. ¡Pero primero elimina al enemigo!

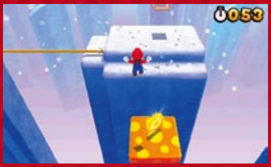
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 259

Salta a la caja teletransportadora y en la zona con cuerdas, arriba a la derecha, está la moneda.

Moneda conseguida ☐

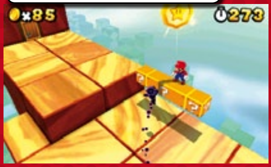


Moneda-Estrella 260

La última moneda la verás sobre una plataforma rebotadora frente a un bloque de teletransporte.

Moneda conseguida ☐

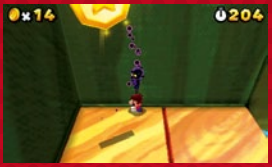
MUNDO 7-2



Moneda-Estrella 261

En una zona de varios bloques ? verás la primera medalla. Solo tienes que saltar sobre ellos.

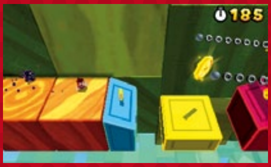
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 262

Tras pasar la zona de barras con pinchos, en el suelo verás la sombra de la siguiente moneda.

Moneda conseguida ☐

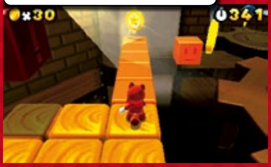


Moneda-Estrella 263

Salta sobre la barra de pinchos que se balancea para alcanzar esta moneda.

Moneda conseguida ☐

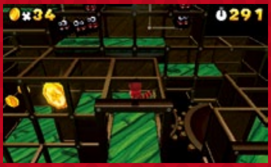
MUNDO 7-3



Moneda-Estrella 264

Golpea el bloque rojo ! y aparecerán seis bloques y sobre ellos la primera moneda.

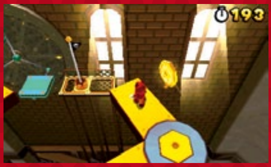
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 265

Una vez en la noria, métete por el agujero del medio y llegarás a una zona con la moneda.

Moneda conseguida ☐

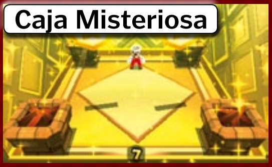


Moneda-Estrella 266

Espera a que el engranaje pase al lado de la moneda para hacerte con ella.

Moneda conseguida ☐

Caja Misteriosa

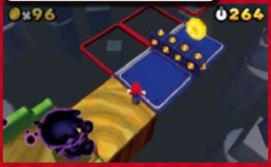


Monedas-Estrella 267/268

Estamos de suerte. Acabamos de encontrarnos con ¡dos monedas de regalo! Muchas gracias.

Moneda conseguida ☐

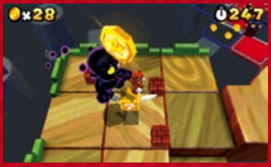
MUNDO 7-4



Moneda-Estrella 269

Esta moneda sólo se verá cuando actives el panel azul. Si no, estará escondida en los rojos.

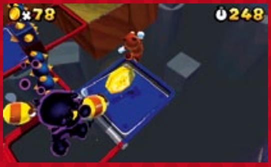
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 270

La 2ª moneda la encontrarás encima del bloque ? con alas que se mueve de un lado a otro.

Moneda conseguida ☐

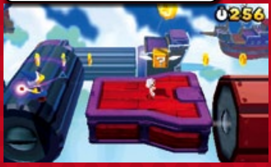


Moneda-Estrella 271

Mide bien tus pasos para llegar hasta la última moneda del nivel en el panel azul más a la derecha.

Moneda conseguida ☐

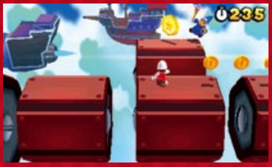
MUNDO 7-5



Moneda-Estrella 272

Cuando pases junto al bloque ? alado, súbete a él para alcanzar la moneda.

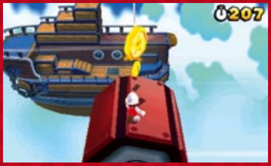
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 273

Cuando veas dos plataformas giratorias iguales, salta a la que está al fondo.

Moneda conseguida ☐

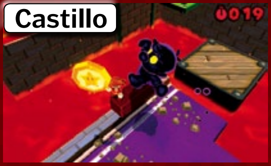


Moneda-Estrella 274

Antes de coger el transportador ve a la derecha, sube unos escalones y arriba verás la moneda.

Moneda conseguida ☐

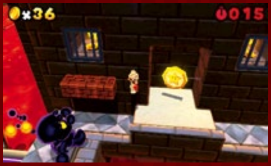
Castillo



Moneda-Estrella 275

Súbete al bloque ? alargado y salta a lo más alto de las primeras columnas.

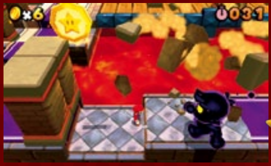
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 276

Entra pegado a uno de los lados del hueco de la pared y sal por el otro. Evitarás a la sombra...

Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 277

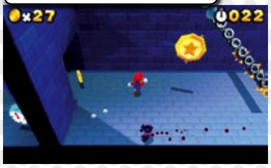
En la recta final rebota sobre los pilares que bloquean tu avance antes de que los destruyan.

Moneda conseguida ☐

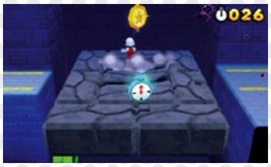
MUNDO 8

Bienvenido al ¿último mundo del juego? Pero antes, ¿tienes las 230 monedas que exigen para entrar? Pues prepárate, porque Bowser no te lo pondrá fácil.

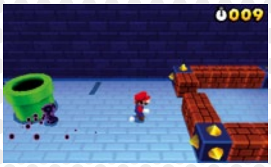
MUNDO 8-1



Moneda-Estrella 278
Salta sobre la barra con pinchos que se balancea colgada de la cadena para alcanzar la moneda.
Moneda conseguida ☐

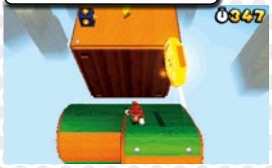


Moneda-Estrella 279
Cuando llegues a una zona con bloques que se derrumban al pisarlos, coge rápido la moneda.
Moneda conseguida ☐

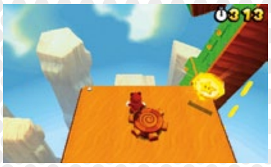


Moneda-Estrella 280
Fíjate en la sombra del suelo. Antes de meterte en la cañería rebota contra la pared.
Moneda conseguida ☐

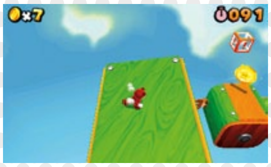
MUNDO 8-2



Moneda-Estrella 281
Cuando llegues a la tercera plataforma irregular, camina hasta el punto más alto.
Moneda conseguida ☐

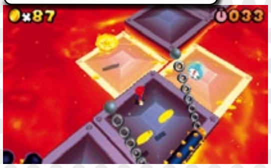


Moneda-Estrella 282
Con Mario Tanuki rompe el bloque de ladrillo y haz girar la tuerca para elevarte.
Moneda conseguida ☐

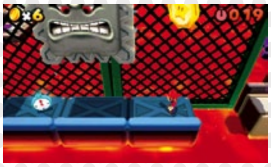


Moneda-Estrella 283
Ve al final de la última plataforma alargada y espera la plataforma con bloque teletransportador.
Moneda conseguida ☐

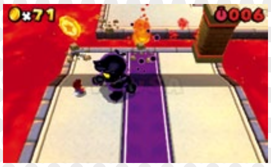
MUNDO 8-3



Moneda-Estrella 284
En la tercera fila de plataformas azules, salta a por la moneda antes de que se hundan.
Moneda conseguida ☐

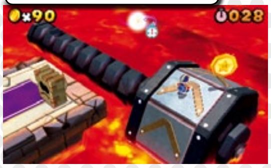


Moneda-Estrella 285
Rebota sobre el bloque de piedra picudo para alcanzarla. Cuidado con la sombra de Mario.
Moneda conseguida ☐

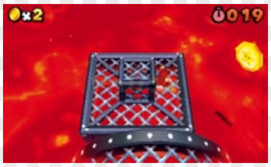


Moneda-Estrella 286
Haz que Mario Sombra destruya la gran columna de la izquierda, y aprovéchate de su trabajo.
Moneda conseguida ☐

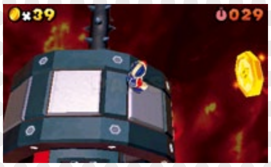
MUNDO 8-4



Moneda-Estrella 287
Pisa la tuerca hacia el lado de la plataforma para que gire en dirección a la moneda.
Moneda conseguida ☐

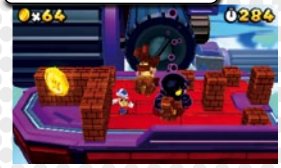


Moneda-Estrella 288
A mitad del recorrido de lava encontrarás la moneda al lado de una plataforma cuadrada.
Moneda conseguida ☐

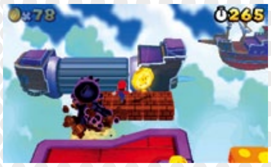


Moneda-Estrella 289
Planea con Mario Tanuki o lanza el Búmeran para alcanzar la última moneda.
Moneda conseguida ☐

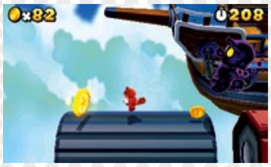
MUNDO 8-5



Moneda-Estrella 290
Detrás del muro de ladrillos está la moneda. Deja que Mario sombra se encargue de ellos.
Moneda conseguida ☐

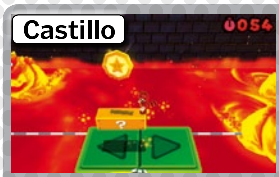


Moneda-Estrella 291
Camina sobre la pasarela de ladrillo con cuidado, si quieres conseguir otra moneda.
Moneda conseguida ☐

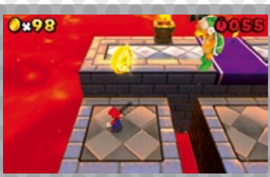


Moneda-Estrella 292
Sobre la plataforma cilíndrica del fondo a la izquierda tienes la última moneda del nivel.
Moneda conseguida ☐

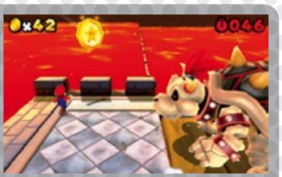
Castillo



Moneda-Estrella 293
A mitad del recorrido encontrarás un bloque ? alargado. Salta sobre él y tendrás premio.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 294
En la zona de los tres enemigos que te lanzan martillos, encontrarás la segunda moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 295
Acércate a la esquina anterior al puente de madera y simplemente salta a por la última moneda.
Moneda conseguida ☐

EL FINAL DE LA AVENTURA

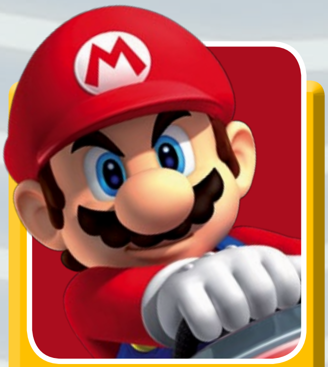
¡Ahora sí tienes todas las monedas! Pero sólo si has conseguido que en tu archivo aparezcan 5 estrellas, podrás acceder a un nuevo nivel de juego y combatir contra Bum Bum y Pum Pum.

MARIO KART 7

Claves, trucos y pistas
para ser el mejor en todos los circuitos

PERSONAJES

Ponemos a tu disposición la lista con los 16 personajes seleccionables en esta nueva entrega de Mario Kart. Algunos son rostros de sobra conocidos pero prestad atención a las nuevas incorporaciones. No os dejarán indiferentes.

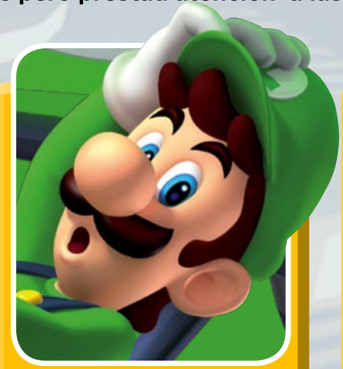


MARIO

Corredor nato, todas sus cualidades están bastante equilibradas.

- Velocidad **
- Peso **
- Fuerza **
- Recuperación ***

CUÁNDO APARECE:
Desde el inicio

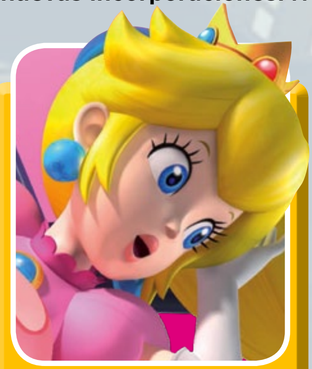


LUIGI

Al igual que su hermano, Luigi es un conductor seguro y estable.

- Velocidad ***
- Peso **
- Fuerza **
- Recuperación **

CUÁNDO APARECE:
Desde el inicio

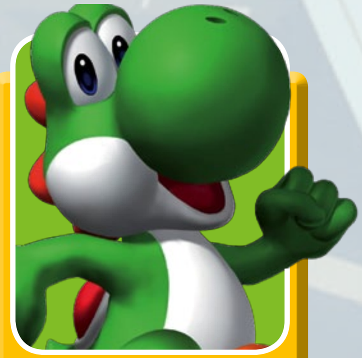


PEACH

La dulce princesa es la primera en despuntar desde la línea de salida.

- Velocidad **
- Peso *
- Fuerza *
- Recuperación ***

CUÁNDO APARECE:
Desde el inicio

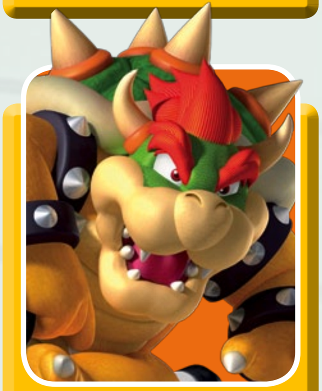


YOSHI

Es veloz como nadie sobre el asfalto gracias a su poder de aceleración.

- Velocidad ***
- Peso **
- Fuerza **
- Recuperación ***

CUÁNDO APARECE:
Desde el inicio

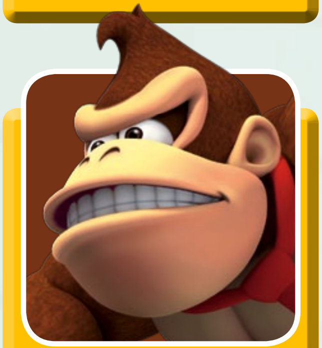


BOWSER

Piloto bastante pesado; acelera lento aunque tiene gran velocidad punta.

- Velocidad **
- Peso ****
- Fuerza ***
- Recuperación *

CÓMO APARECE:
Desde el inicio



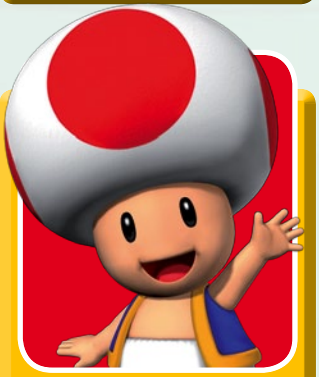
DONKEY KONG

Ojo con él, está dispuesto a sacar a cualquiera de la pista a empujones.

- Velocidad *
- Peso ***
- Fuerza ****
- Recuperación *

Donkey Kong

CÓMO APARECE:
Desde el inicio

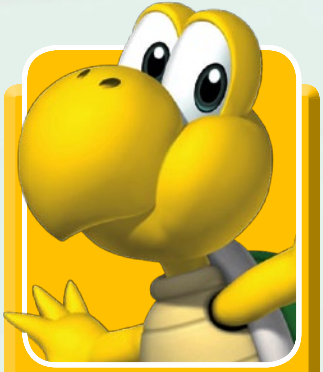


TOAD

Este hábil conductor además tiene gran capacidad de aceleración.

- Velocidad ****
- Peso *
- Fuerza *
- Recuperación ***

CÓMO APARECE:
Desde el inicio

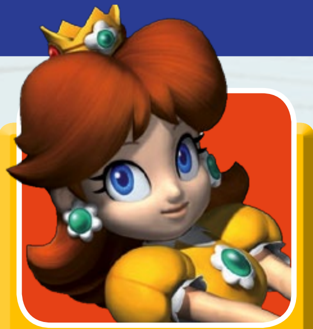


KOOPA

Es bastante ligero y destaca por su velocidad y técnica en las curvas.

- Velocidad **
- Peso *
- Fuerza **
- Recuperación ***

CÓMO APARECE:
Desde el inicio

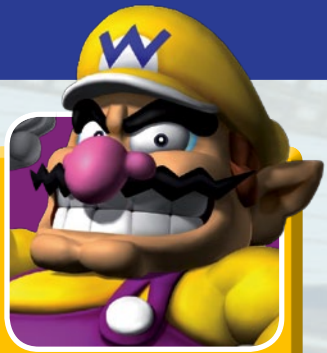


DAISY

No te dejes engañar por las apariencias. Daisy es una gran velocista y acelera como nadie.

- Velocidad ***
- Peso *
- Fuerza *
- Recuperación ***

CUÁNDO APARECE: Debes completar la Copa Champiñón en 150 cc

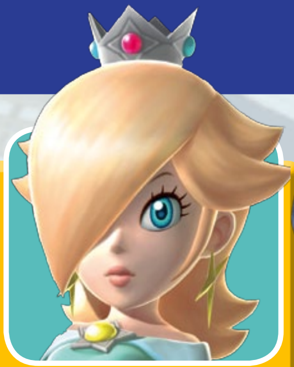


WARIO

No le des nunca la espalda. En cuanto te despistes, te sacará de la pista gracias a su gran fuerza.

- Velocidad **
- Peso ***
- Fuerza ***
- Recuperación **

CUÁNDO APARECE: Debes completar la Copa Flor en 150 cc

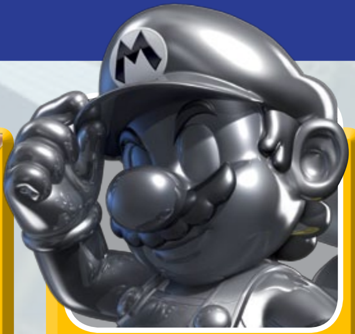


ESTELA

Si bien destaca su velocidad punta, tiene unos valores de aceleración algo pobres.

- Velocidad ***
- Peso *
- Fuerza **
- Recuperación ***

CUÁNDO APARECE: Debes completar la Copa Estrella en 150 cc



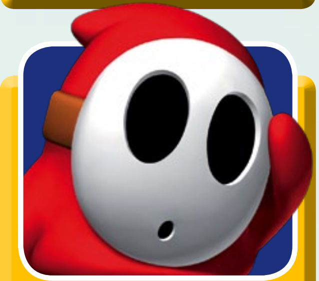
MARIO DE METAL

Increíblemente veloz para ser... de hierro.

- Velocidad **
- Peso ****
- Fuerza ***
- Recuperación **

Mario de metal

CUÁNDO APARECE: Debes completar la Copa Especial en 150 cc

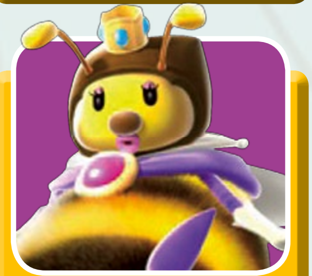


SHY GUY

Buenos tiempos de aceleración y velocidad media. Este fantasmilla es una muy buena opción para competir.

- Velocidad ****
- Peso *
- Fuerza **
- Recuperación **

CUÁNDO APARECE: Debes completar la Copa Caparazón en 150 cc



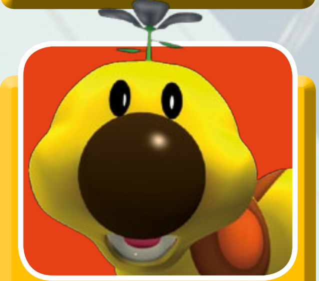
ABEJA REINA

Aguerrida conductora con una extraordinaria fortaleza y resistencia.

- Velocidad **
- Peso ***
- Fuerza **
- Recuperación **

Abeja reina

CUÁNDO APARECE: Debes completar la Copa Plátano en 150 cc

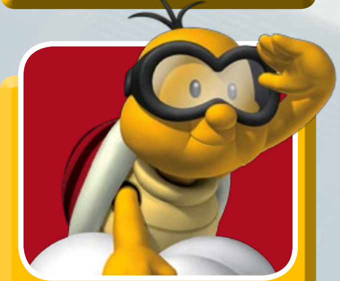


FLORUGA

La debutante Floruga demuestra ser un piloto muy técnico a la par que veloz. Te gustará su nivel competitivo.

- Velocidad ***
- Peso **
- Fuerza ***
- Recuperación *

CUÁNDO APARECE: Debes completar la Copa Hoja en 150 cc



LAKITU

Daba la salida como ninguno, ahora compite de igual a igual. Es muy rápido gracias a su extraordinaria ligereza.

- Velocidad ***
- Peso *
- Fuerza **
- Recuperación **

CUÁNDO APARECE: Debes completar la Copa Centella en 150 cc

Mii

¡Tienes la opción de jugar con un un piloto que hayas diseñado! Todos los Mii disfrutan de las mismas características estándar.

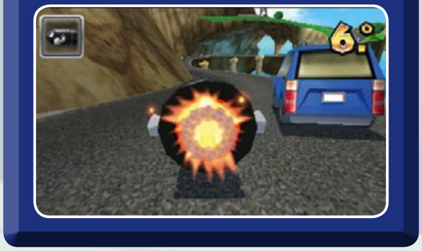
CUÁNDO APARECE: Debes conseguir el trofeo dorado en la Copa Centella y Especial de cualquier cilindrada

OBJETOS

En esta lista encontrarás todos los objetos que podrás utilizar para hacerle la vida imposible a tus rivales o ellos a ti.

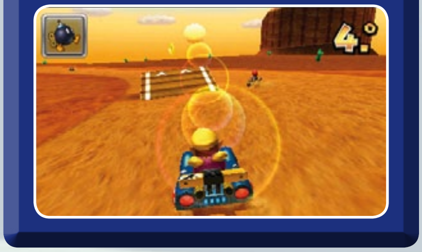
BILL BALA

Podrás volar automáticamente a toda pastilla por el circuito durante un corto período de tiempo. Aprovecha para golpear todo lo que encuentres a tu paso.



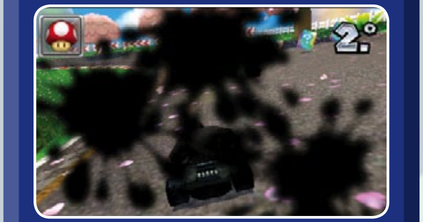
BOMBA

Su onda expansiva afectará a todo aquel que pase por su lado, incluido a ti. Se puede lanzar hacia delante o hacia atrás. Explotará a los pocos segundos.



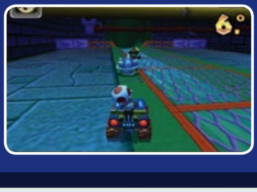
CALAMAR

Cegará parcialmente la visión de tus contrincantes. Puedes evitarlo dando un acelerón justo en el momento en que Calamar se acerque.



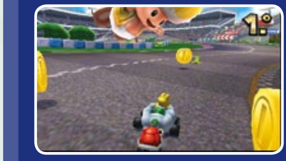
CAPARAZÓN CON PINCHOS

Este proyectil atacará al piloto que vaya en cabeza y también a todo aquel que se interponga en su trayectoria. Sabrás que está en camino cuando oigas su clásico soniquete "pi-pi-pi".



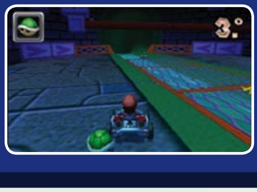
CAPARAZÓN ROJO

Caparazón teledirigido que ataca automáticamente a quien tengas delante tuyo... o detrás. Porque también lo puedes lanzar para fastidiar a tus perseguidores. Si no sueltas el botón L, lo mantienes detrás tuyo y te protege.



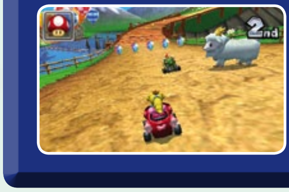
CAPARAZÓN VERDE

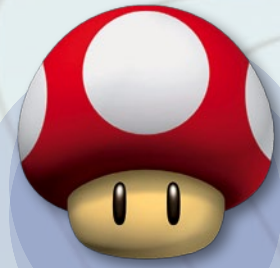
Cuando lo lances, rebotará en las paredes hasta que alguien colisione con él. Si choca contigo, no solo te detendrá sino que además perderás unas cuantas monedas.



CHAMPIÑÓN DORADO

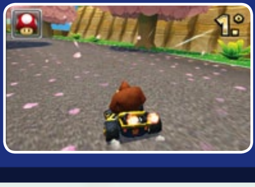
Podrás propulsarte sin límite hasta que se agote, pulsando el botón L repetidamente. Utilízalo para atravesar zonas de hierba o tierra mientras derrapas. Si chocas con karts más débiles, los echarás.

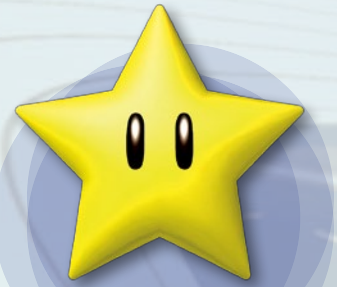




CHAMPIÑÓN

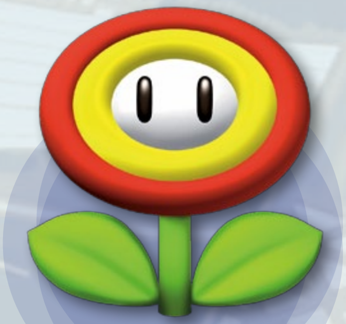
Aprovecha la propulsión de su turbo para dejar a todos atrás. Te aconsejamos que lo guardes hasta que encuentres rampas normales, o sea sin turbo. En el aire también puedes usarlo para ganar velocidad con el ala delta y aterrizar más tarde.





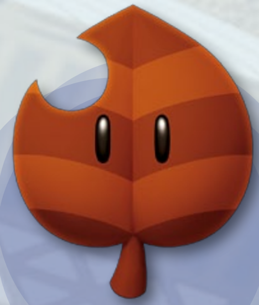
ESTRELLA

Te regala inmunidad durante unos segundos y además aumenta tu velocidad. Con la estrella activada, puedes arrollar a todos los que se crucen en tu camino.



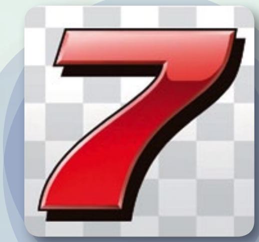
FLOR DE FUEGO

Podrás lanzar proyectiles de fuego con los que quemar a tus rivales tanto hacia delante como hacia atrás. Dura unos segundos, pero puedes lanzar muchos si lo haces rápido. Bloquean caparazones y plátanos.



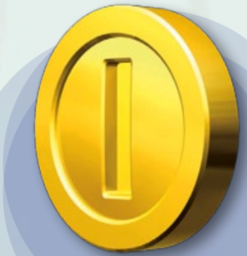
SUPERHOJA

Dispondrás de la cola de Tanuki con la que golpear a los demás corredores y evitar sus ataques por tu espalda o laterales. Solo funciona cuando los rivales están muy cerca, así que tendrás que tirar de precisión.



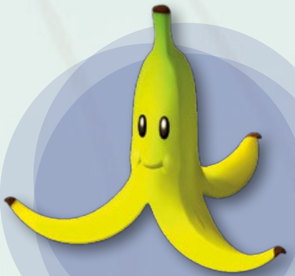
RULETA DEL 7

Te aparece una ruleta giratoria con 7 objetos. Podrás utilizarlos según pasen delante tuyo dando al botón L. Mucho cuidado con la bomba, te puede explotar encima y hacerte perder todos los objetos. Utilízala lo antes posible.



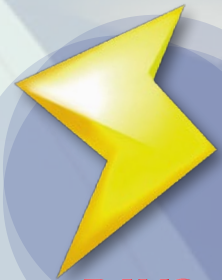
MONEDA

Consigue tantas como puedas para obtener nuevos componentes para tu vehículo. Corresponden a tres categorías: chasis, ruedas y ala delta. Hay 10 monedas en cada circuito: 40 en cada copa. Cuantas más consigas, más piezas te dan al final.



PLÁTANO

Hará resbalar a tus contrincantes, tanto a los que vayan delante como a los que te sigan. Si vas primero, procura llevar siempre uno detrás para bloquear los caparazones rojos (manteniendo el botón L). Colócalo en puntos estratégicos, como rampas o caminos estrechos.



RAYO

Con este relampagueante ataque, reducirás el tamaño y la velocidad de tus rivales. Es muy efectivo soltarlo cuando tus contrincantes están a punto de dar un salto largo, como una pendiente o una rampa, porque de esa manera se caerán al vacío.

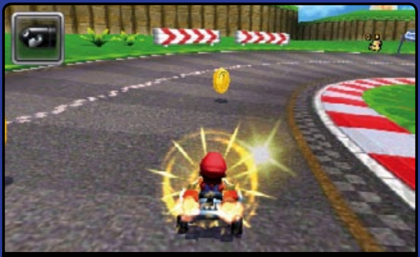
COPA CHAMPIÑÓN (150cc)

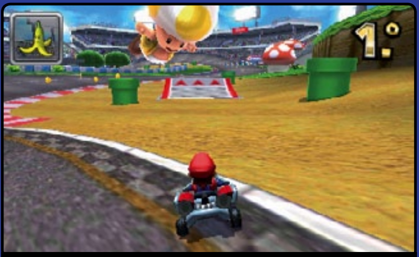
Circuito Toad

• Este es un circuito que no presenta demasiadas complicaciones, como corresponde al primero de todos. Procura hacerte con el mayor número de monedas posible para alcanzar cuanto antes la velocidad máxima de tu vehículo.

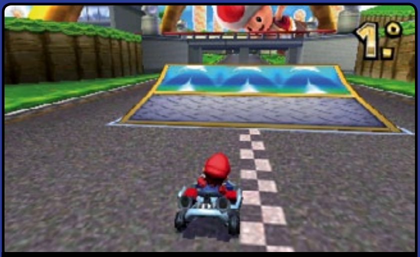
• Puesto que no hay atajos, lo mejor es salirte de la pista en determinadas curvas con la ayuda de un champiñón y tomar las rampas que encontrarás. De este modo podrás sacar cierta ventaja a tus adversarios.

• Fíjate bien, porque a partir de la segunda vuelta del recorrido estará disponible una rampa justo antes del puente. Aprovéchate de ella para ganar altura y velocidad. Seguro que lo necesitas más adelante para llegar el primero.


Hazte con el mayor número de monedas.



Salte de las curvas para pillar las rampas.



Apróvechate de esa pedazo de rampa.

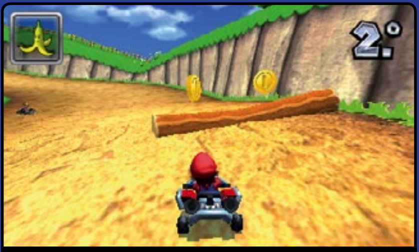
Colinas Daisy

• Este recorrido no tienes mayores dificultades aunque hay ciertos consejos a los que recomendamos atenerse. Lo primero que debes hacer es coger monedas, y las primeras las encontrarás encima de unos troncos (no olvides que para saltar sobre ellos debes pulsar R).

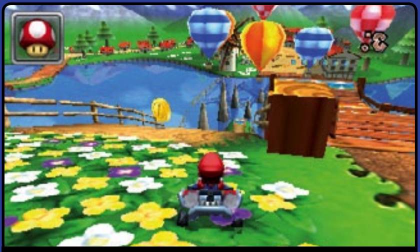
• Encontrarás un desvío a la izquierda de último puente de madera que, además de llevarte por el mismo camino, acortará distancias.

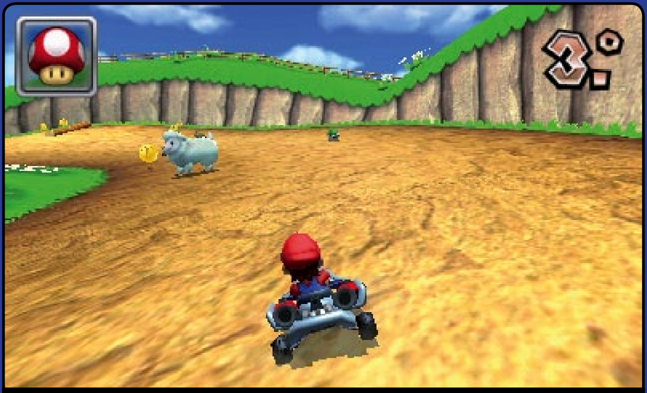
• Ten cuidado con los obstáculos que aparecerán a lo largo de tu camino. Hablamos de cosas como las ovejas o las aspas de los molinos con las cuales es fácil golpearse, y que también despistan.

• Saca ventaja de las distintas plataformas de aceleración repartidas por el escenario. Si no has cogido el desvío del puente de madera, podrás subirte a los tejados de las casas con la ayuda del parapente y aprovecharte de las plataformas de aceleración que hay ahí arriba.

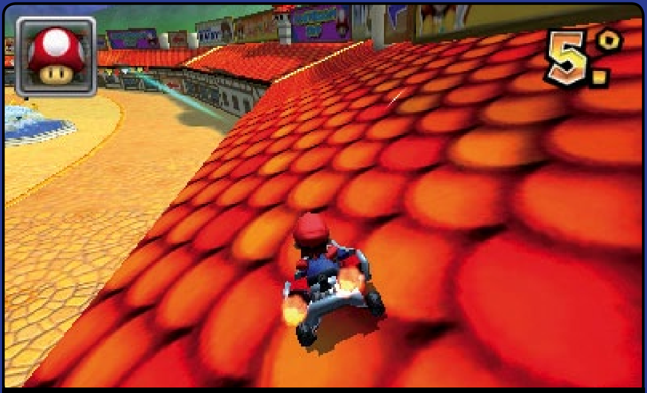


Para saltar los troncos, pulsa R.


Mira qué atajo tan florido, ¡acorta pista!



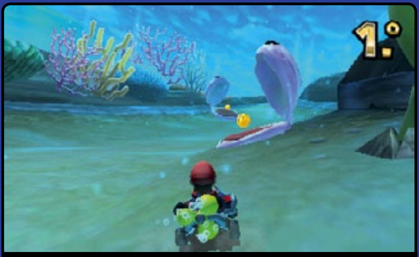
Ojo con las ovejas y demás obstáculos, ¡despitan y duelen!



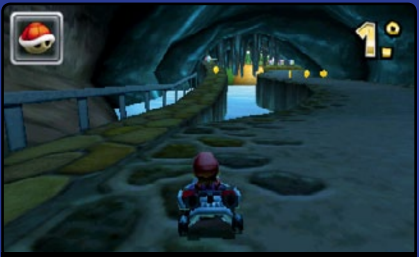
En los tejados abundan las plataformas de aceleración.

Cabo Cheep Cheep

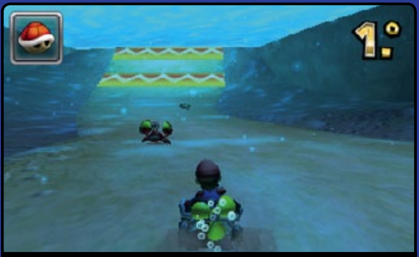
- En esta ocasión te tocará mojarte y no habrá atajo posible que te impida el chapuzón. En el agua debes tener en cuenta que los movimientos serán más lentos, por lo que es recomendable hacerse con monedas rápidamente. Dentro de las ostras encontrarás 1 o 2 monedas, pero deberás pasar antes de que se cierren.
- En la cueva submarina verás una desviación a la izquierda; al final podrás propulsarte para evitar el último tramo de agua.
- Si optas por no pillar el desvío, o no lo consigues, irás a parar al agua. Entonces tendrás que esquivar a unos inoportunos cangrejos para ser propulsado automáticamente gracias a unos aceleradores dispuestos en el suelo.



Cuidadín, las ostras se cierran...



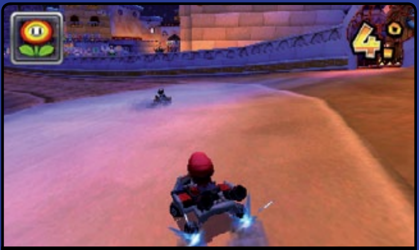
Coge ese desvío, te evitará un chapuzón.



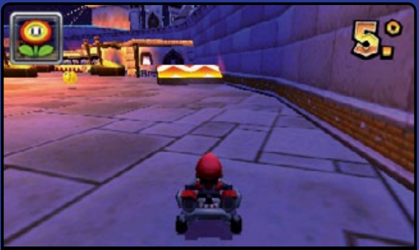
Esquiva cangrejos y toma los propulsores.

Bazar Shy Guy

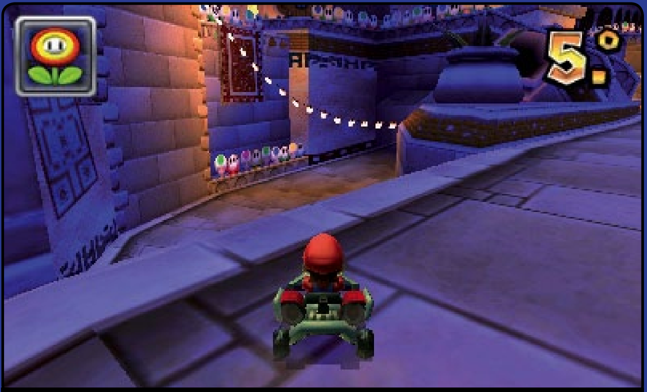
- Este circuito está lleno de entresijos que te desvelaremos gustosamente. Para empezar abundan las curvas muy cerradas, por lo que es recomendable hacer uso de los derrapes y si además puedes ganar propulsión, mejor.
- En la primera zona de tiendas, si te diriges a la derecha encontrarás una rampa de propulsión que te permite subirte a los toldos de los puestos.
- En la mitad del recorrido, verás un pequeño callejón a la izquierda por el que debes dejarte caer si quieres ganar algunos segundos de ventaja. No subestimes estos pequeños trucos, pueden ser muy importantes en retos disputados.
- Aprovéchate de las múltiples rampas que encontrarás en la recta previa al gran salto; te permitirán ganar aceleración si pulsas R al pasar por ellas. Y cuando saltes, ojo a los conductores en alfombras voladoras que se cruzan contigo.



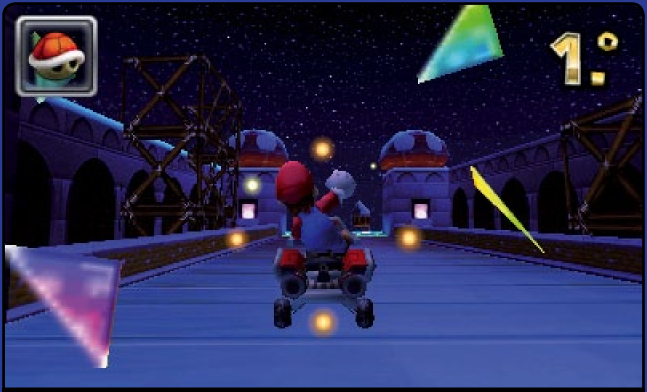
En las curvas cerradas, ¡toca derrapar!



Con esa propulsión, te subes a los toldos.



Déjate caer por ese callejón para ganar algunos segundos.

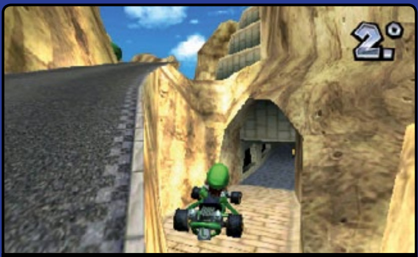


Pulsa R en las rampas previas al salto, ganarás aceleración.

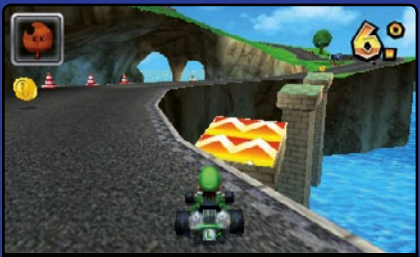
COPA FLOR (150cc)

Circuito Wuhu

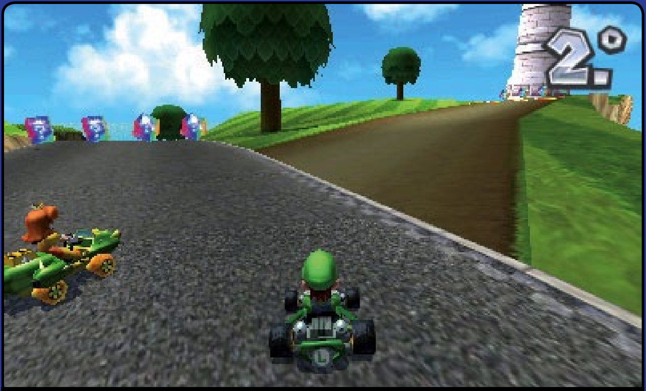
- Tras completar la primera vuelta del recorrido, encontrarás un túnel que te hará ganar algo de tiempo. Déjate caer, no necesitas ni champiñón ni rampa.
- Tienes a tu disposición una plataforma de aceleración encima de un pilar. Pero te va a resultar algo difícil de alcanzar sin caerte. Si lo consigues, sacarás varios segundos de ventaja.
- Al final del circuito hay un camino de tierra a la derecha de la carretera que, si bien nos aleja de la ruta principal, al final serás obsequiado con una rampa de aceleración con la que salir despedido.
- Cuando estés en el aire aprovéchate de la ráfaga de aire que sale de la turbina flotante: te permitirá recuperar el terreno perdido y conseguirás velocidad para sacar tiempo extra a tus contrincantes.



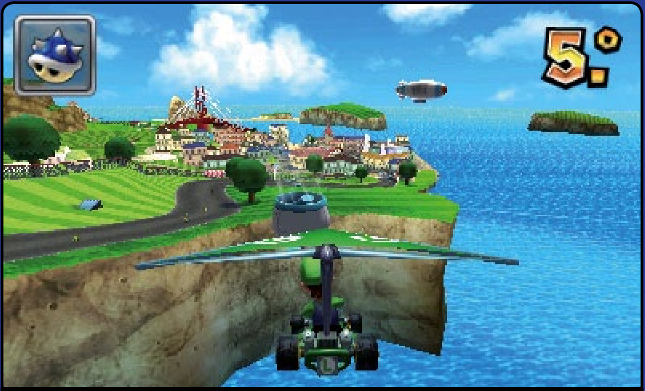
Este túnel tan mono te hará ganar tiempo.



Bonito pilar, difícil de alcanzar...



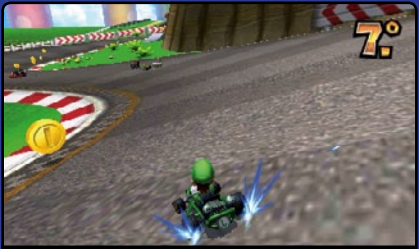
Al final del camino de tierra, premio: rampa de aceleración.



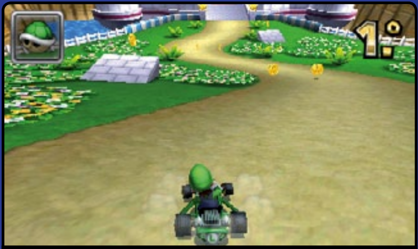
Esa turbina flotante te permitirá sacar velocidad extra.

Circuito Mario

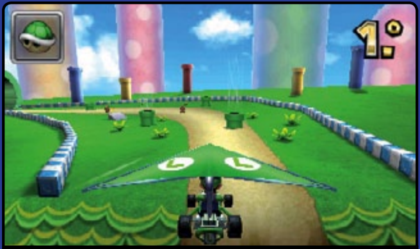
- En la primera curva haz uso del botón R para derrapar sin abrirte demasiado. Es una buena ocasión para recuperar terreno si no has hecho una gran salida.
- Encontrarás varias rampas fuera del camino principal. En cuanto tengas un champiñón aprovéchate de las ventajas que te ofrecen porque además de no perder velocidad, podrás conseguir alguna que otra moneda. Luego te vendrán muy bien para el tema de las piezas.
- Hacia la mitad del recorrido saldrás despedido por el aire y sacarás tu ala delta. Un poco más adelante, una ráfaga de aire sale directamente de unas de las tuberías que hay en el suelo. Si pasas por encima ganarás altura y velocidad, lo que te vendrá de perlas para rebasar a tus contrincantes. Además, podrás mantenerte más tiempo en el aire.



La primera curva es de derrape total.



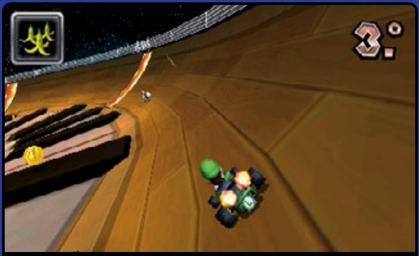
Hay varias rampas fuera del camino.



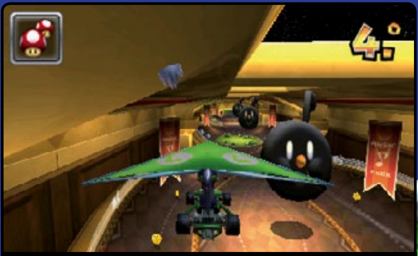
Aprovecha las tuberías con ráfagas de aire.

Circuito Musical

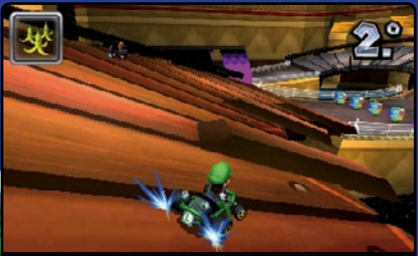
- En este circuito verás varios teclados que hacen las veces de curvas muy cerradas. En el primero de ellos, puedes pasar por las teclas blancas para acortar distancias o por encima de las teclas negras, donde verás aceleradores que te harán ganar tiempo.
- En la zona de las figuras musicales que rebotan contra el suelo, nuestra recomendación es que te aproveches de la rampa de aceleración para desplegar el ala de tu kart. Acto seguido intenta mantenerte el mayor tiempo posible en el aire para no tener que perder el control de tu vehículo cada vez que las figuritas hagan vibrar el suelo con sus continuos rebotes.
- Acuérdate de derrapar para cerrarte bien en cada curva y así mejorar tu marca. En la última curva, aprovecha los tambores para rebotar y ganar terreno.



Las teclas blancas acortan distancias...



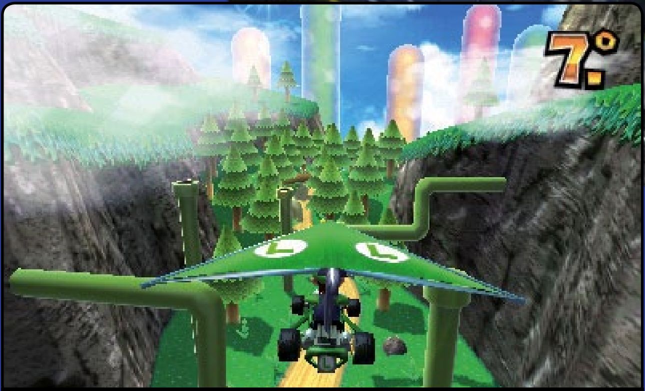
En el aire no sentirás los rebotes.



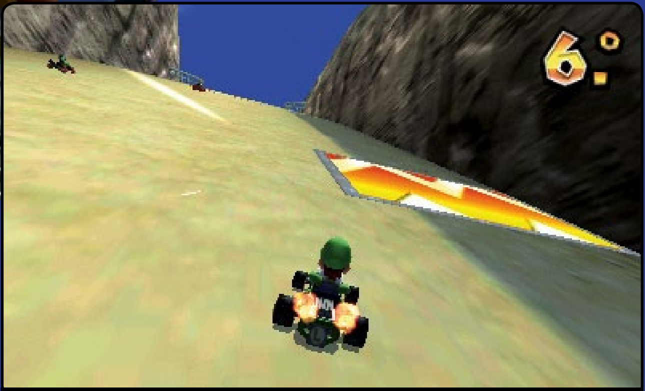
Derrapa en cada curva y ciérrate bien.

Montaña Roqui Roque

- A lo largo de este recorrido tendrás que hacer uso de tu ala delta en más de una ocasión. Puedes acortar mucho camino en la recta que te lleva a la meta, si pasas por encima y caes donde la rejilla metálica sin seguir el recorrido del camino.
- En la recta final donde caen gigantescas bolas de piedra utiliza los aceleradores para salir cuanto antes. O acabarás aplastado.



Aquí vas a estar mucho tiempo volando, ¡aprovéchalo!

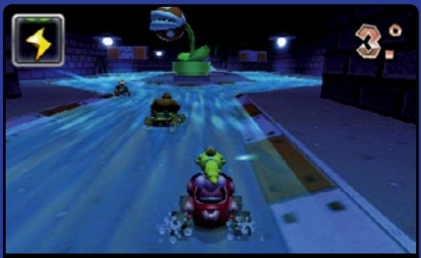


No te dejes ni un acelerador, es cuestión de supervivencia.

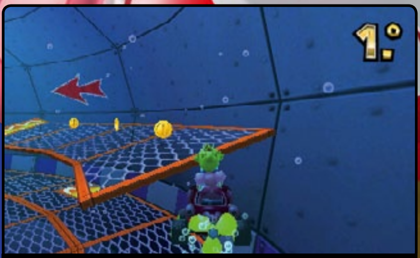
COPA ESTRELLA (150cc)

Tuberías Planta Piraña

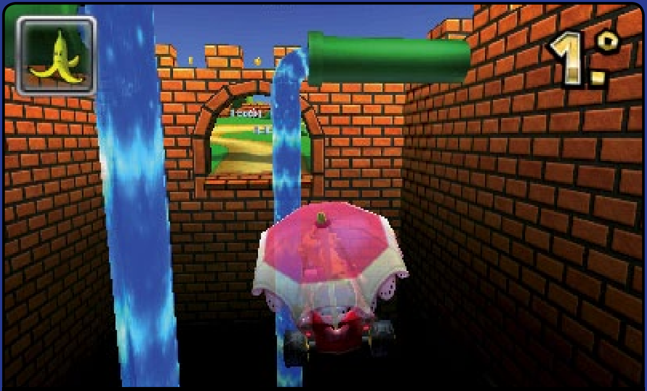
- Lo primero y más importante que debes hacer en este circuito es esquivar las plantas piraña repartidas a lo largo del recorrido. De lo contrario te harán perder monedas y un tiempo muy valioso.
- En el túnel que pasa bajo el agua, ve por encima de una de las corrientes de aire y te elevará hasta una plataforma con aceleradores y alguna que otra moneda.
- Con el parapente equipado en tu kart, intenta esquivar los múltiples chorros de agua para no perder altura y velocidad. Si te caen encima, te dejarán empapado. Pero si consigues superar la puerta de ladrillo que aparece al fondo, entonces ganarás tiempo. Ojo al momento de elevarte, o puedes acabar estrellado.
- En la curva final puedes tomar un atajo si cruzas a través del arbusto de pega que está incrustado en la valla.



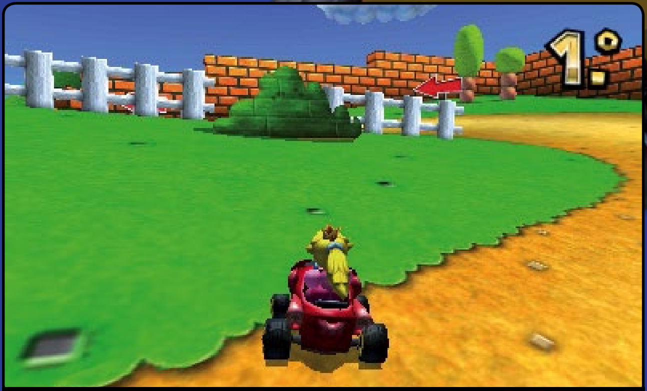
Plantas piraña malas, muy malas.



Coge la tubería y tendrás premio.



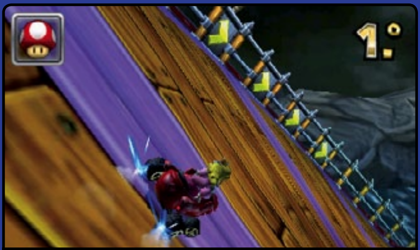
Evita los chorros de agua para no perder altura y velocidad.



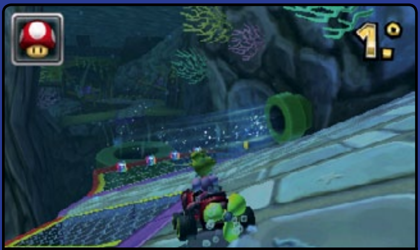
¿No te habías dado cuenta? Es un arbusto de "pega".

Galeón de Wario

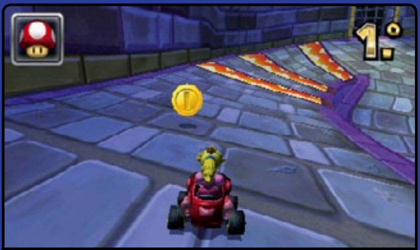
- En esta pista te encontrarás varias curvas muy cerradas, así que pisa a fondo mientras mantienes el botón R. Durante el derrape, intenta conseguir una turbo-propulsión.
- Ten cuidado con las corrientes de aire que salen de las tuberías sumergidas e intentan echarte fuera del circuito; además hay innumerables anclas que dificultan tu avance.
- Justo al final dirígete con el ala delta hacia una plataforma con aceleradores; es lo mejor que puedes hacer para ganar propulsión en la recta que lleva hasta la meta.



Pisa a fondo y mantén el botón R.



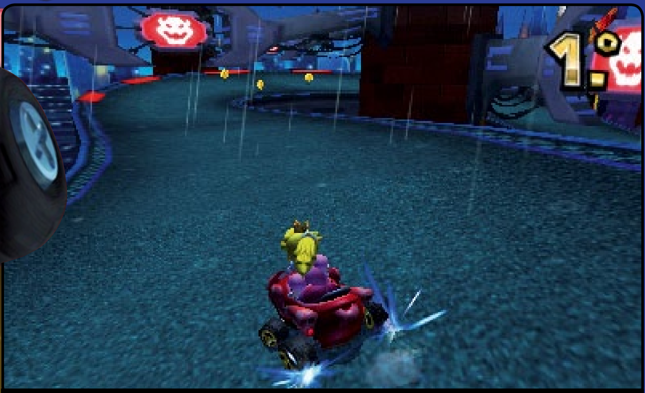
Corrientes de aire y anclas te perjudicarán.



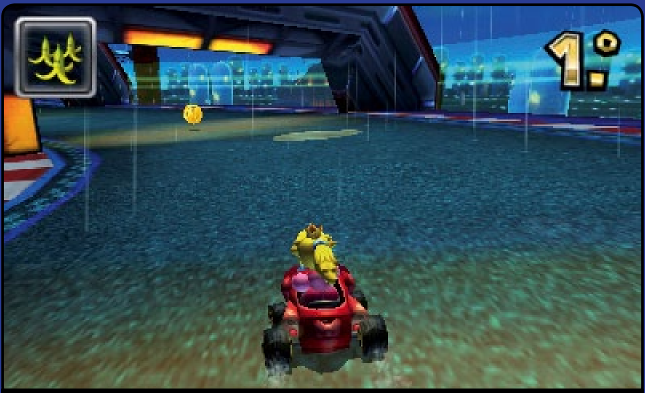
Coge esa plataforma propulsora.

Ciudad Koopa

- Sus múltiples curvas te pondrán en serios aprietos. Si no las tomas con precisión te caerás entre ellas y harán que pierdas fácilmente el control sobre el kart. Sin embargo, puedes crear miniturbos y superminiturbos con frecuencia, así que no dejes de aprovecharlos. Y ya sabes cómo hacerlo...
- Ni se te ocurra pasar por encima de los charcos de agua. Aprovecha para soltar plátanos a su lado y provocar el accidente del siguiente kart que pase por allí.



Crea miniturbos aprovechando las múltiples curvas.

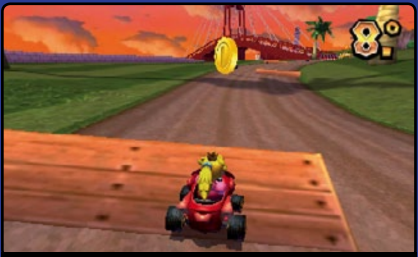


Suelta plátanos junto a los charcos, ya verás qué risa.

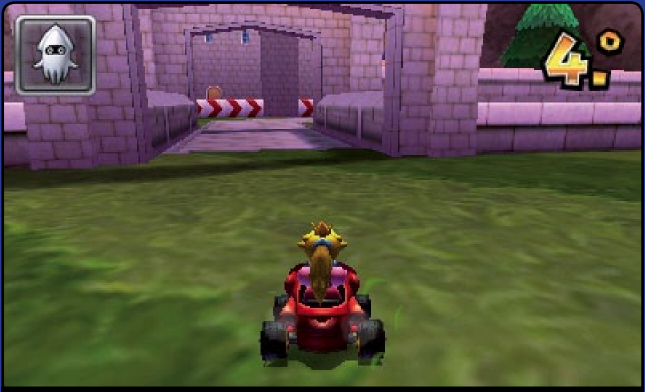
Montaña Wuhu

- Nada más empezar puedes ganar propulsión con las distintas rampas repartidas por los extremos del camino.
- Puede que no te hayas dado cuenta, pero tienes un atajo increíble a través del castillo que se alza a la izquierda de la carretera.
- Después de subir la cuesta de las bolas de piedra realizarás un gran salto para alcanzar la meta.

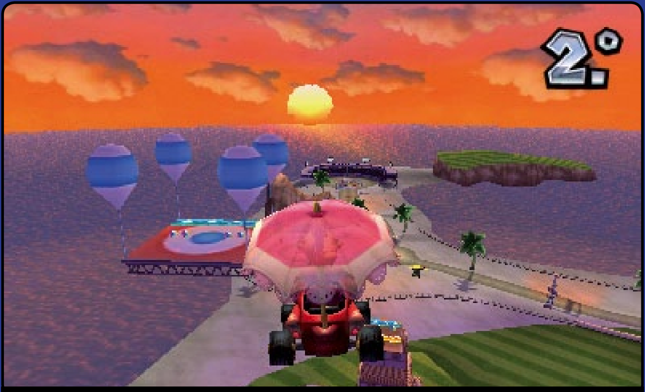
Como podrás comprobar, dispones de dos caminos, pero harás el mejor tiempo si te pegas al lado izquierdo, y pasas por encima de la diana volante, sujetada por globos, y por debajo del arco de piedra. Ten en cuenta que si tocas una rampa y pulsas el botón R, ganarás altura sin perder el ala, y de esta manera conseguirás llegar más lejos de forma más rápida.



Ya sabes, no perderse ni una rampa.



A través del castillo hay un atajo de los importantes.

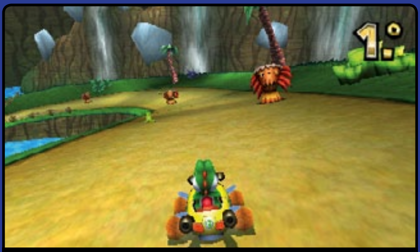


Saca el parapente y pégate al lado izquierdo en el salto.

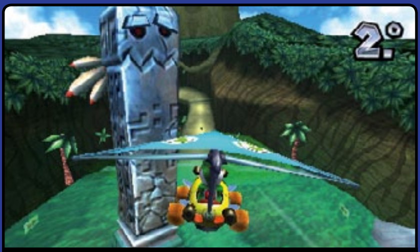
COPA ESPECIAL (150cc)

Jungla DK

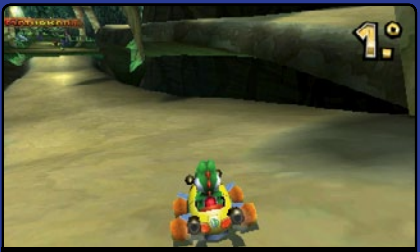
- Lo primero que debes tener en cuenta es que se trata de un circuito plagado de obstáculos, entre ranas, charcos de lodo y tótems. No te molestes en destruir los barriles DK, pues normalmente solo ocultan plátanos.
- Intenta tomar impulso para desplegar el parapente donde la rampa que está frente a los tótems gigantes. Si te caes al agua, tampoco pasa nada.
- En la bifurcación del final mejor toma la primera a la izquierda pues es el camino más corto hacia la meta. Para coger este atajo, debes derrapar justo después de llegar a la carretera cuando usas la última ala del recorrido. Puede que necesites bajar voluntariamente y no seguir volando.



Ojito, esto está lleno de obstáculos.

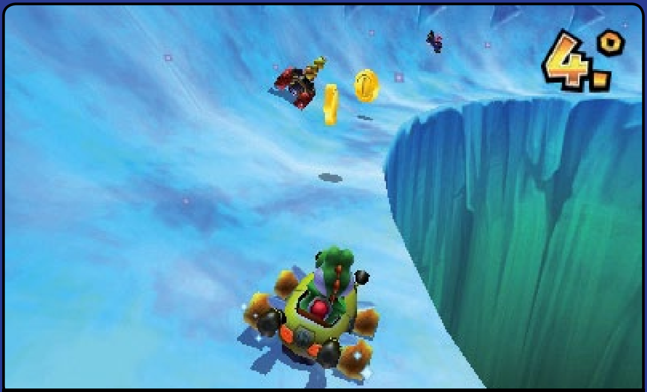


Acrtiva el vuelo frente a los tótems.



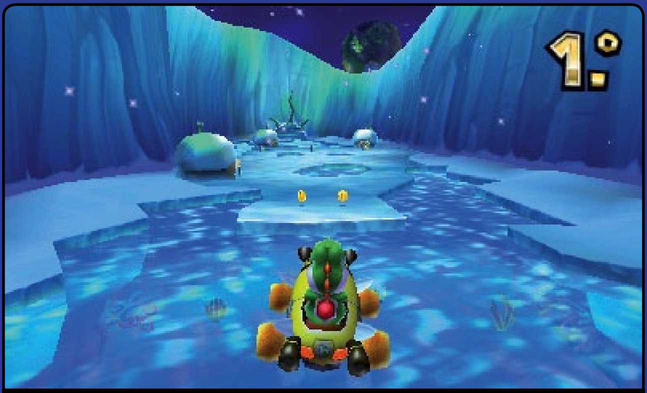
Al final, toma la bifurcación izquierda.

Glaciar de Estela

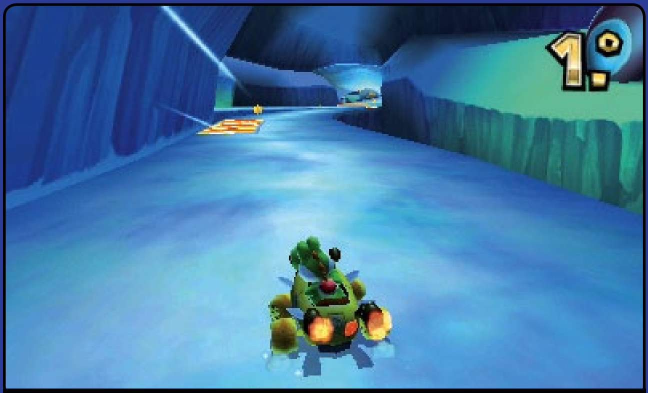


La curva más difícil del juego: pisa a fondo y derrapa con R.

- La primera curva de este recorrido quizá sea la más difícil de todo el juego. Mantente firme, pisa fondo y derrapa con el botón R teniendo cuidado de no caerte por el tremendo agujero. Si vas el primero, te recomendamos que lleves detrás una concha o un plátano para protegerte, ya que es fácil que unos karts se empujen a otros si llegan muy juntos.
- Tras la terrible curva, saltarás sobre una plataforma de hielo que desgraciadamente no estará en la 2ª vuelta, pues se habrá derretido. No obstante encontrarás varias monedas bajo el agua.
- En la caverna de hielo encontrarás una bifurcación. Métete en la ruta de la derecha y aprovéchate de los aceleradores para ganar impulso. Si no te caes, esta ruta es perfecta para desviarte menos del camino.

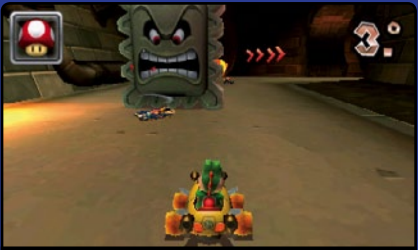


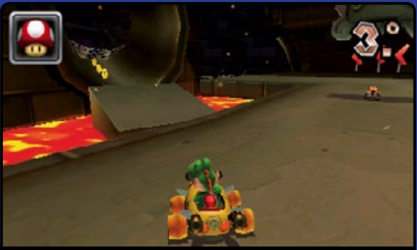
Esa plataforma no estará en la siguiente vuelta.

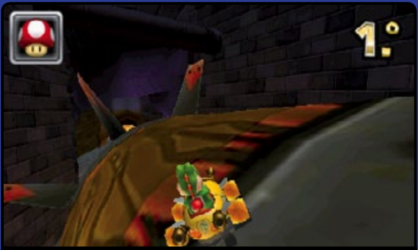


En la bifurcación, elige la derecha: tiene más propulsores.

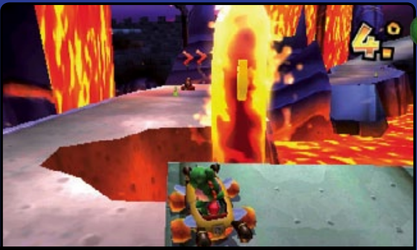
Castillo de Bowser


Evita moles de piedra y géiseres.

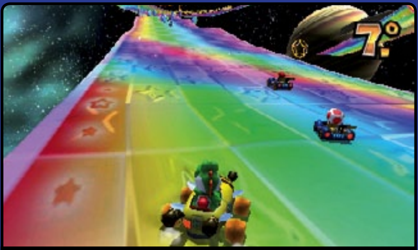

Accede al cilindro por esa rampa.


Por este camino ganarás tiempo extra.

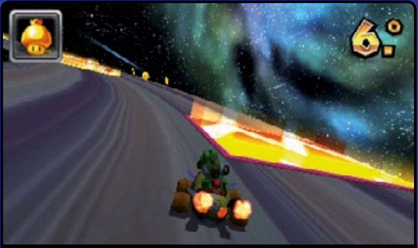
- Nuevos obstáculos te aguardan en la fortaleza de Bowser. Vigila que no te aplasten las moles de piedra con malas pulgas que encontrarás repartidas por todo el circuito. Además, procura no salir escaldado por los géiseres de lava que salen del suelo.
- Antes de llegar a la parte sumergida en el agua, toma la primera desviación a la izquierda y usa la rampa para acceder al interior del cilindro.
- El cilindro te conducirá a la parte superior de otro gran tubo que da vueltas, hasta que finalmente te introduzcas en la zona de agua. No obstante, habrás ganado un tiempo muy valioso.
- En la parte final tienes varias rampas que puedes utilizar para ganar propulsión, aunque te será más difícil tomar bien las curvas.

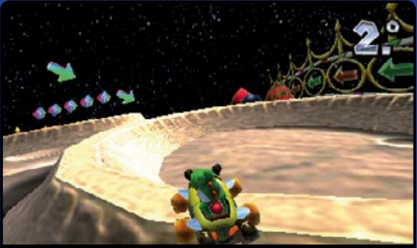

Rampas y curvas, menuda combinación.

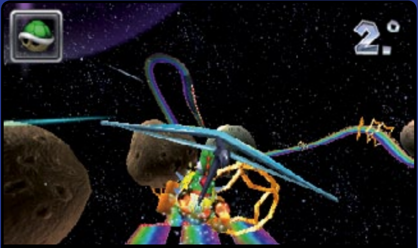
Senda Arco Iris


Lo difícil de este circuito es no caerse.

- Se trata de un recorrido largo, de una sola vuelta, en el que lo realmente difícil es mantenerse dentro de la pista sin caerte.
- Verás varias plataformas de aceleración a lo largo del circuito, por lo que aconsejamos que te aproveches de ellas para ganar algo de velocidad, aunque puede que acabes siendo lanzado a los confines del espacio.
- En la superficie de la luna hay varios cráteres que nos darán propulsión si presionas R al pasar por ellos. También nos estarán esperando suculentas monedas.
- En el último tramo darás un gran salto con el que desplegarás el ala delta. Intenta mantener el vuelo para pasar a través de los círculos dorados y así poder ganar velocidad.


Propúlsate... pero sin saltar al espacio.

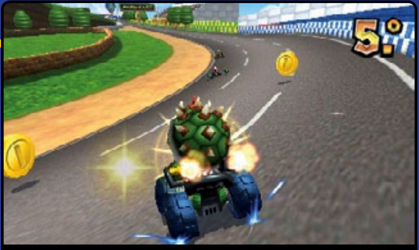

Cráteres propulsores y monedas, iguau!

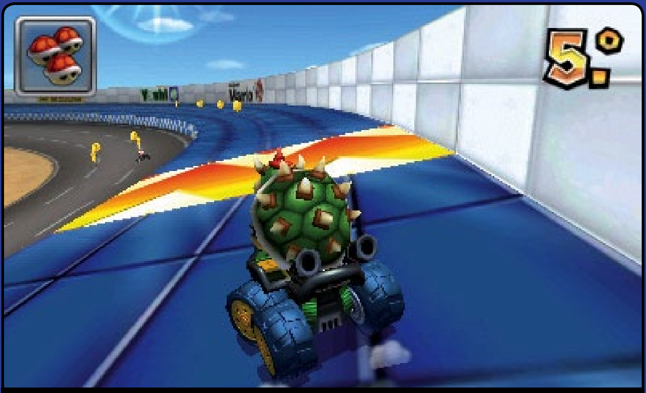

Los círculos dorados dan velocidad.

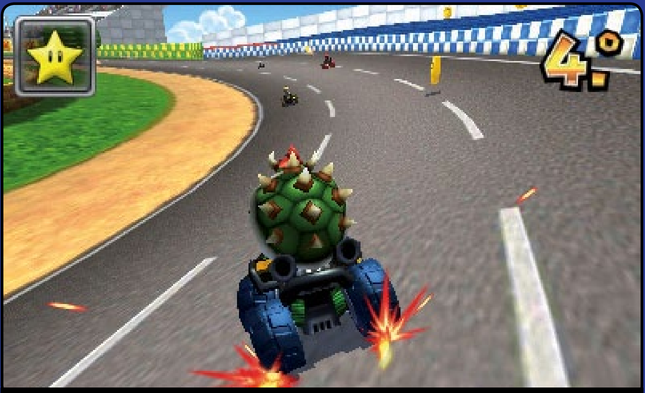
COPA CAPARAZÓN (150cc)

N64 Pista Luigi

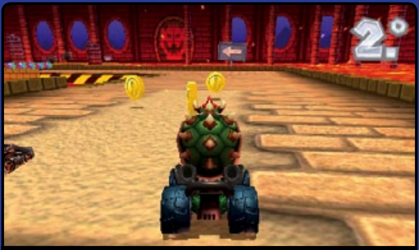
- Empezamos con un recorrido bastante fácil para el nivel donde nos encontramos. Hazte con el máximo de monedas posible para así disponer de mayor velocidad punta en todo momento.
- Si eliges coger la curva por fuera, puedes aprovecharte de los aceleradores del suelo, pero para ello tienes que salir un poco de la carretera y subir por una pequeña rampa.
- Aprovéchate de las estupendas curvas que encontrarás para ganar propulsión y dejar a todos tus rivales atrás.


Circuito rápido, hazte con monedas.

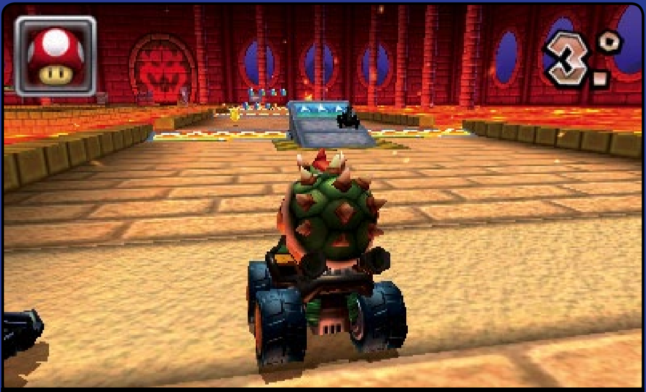

Hay aceleradores en la parte derecha de la carretera.

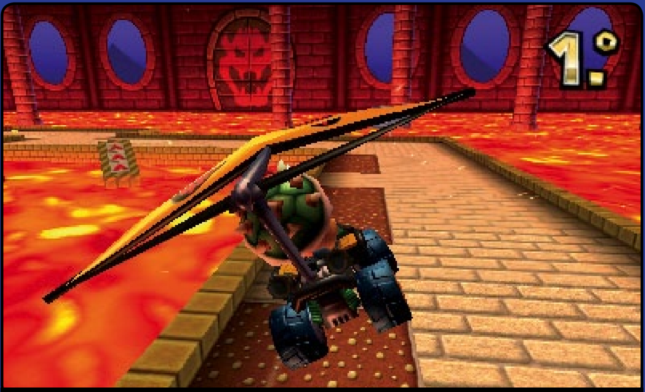

Las curvas te permitirán ganar propulsión a base de turbos.

GBA Castillo de Bowser 1


Esquiva los agujeros de tierra.

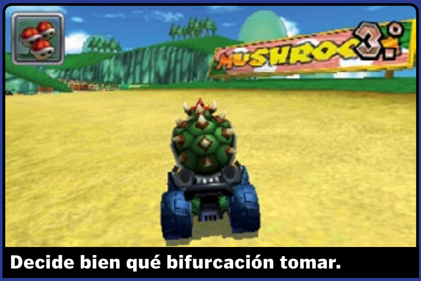
- Lo más fastidioso de este circuito es la cantidad de agujeros de tierra que te harán perder velocidad. Algunos son realmente difíciles de esquivar. Mucha atención también a las caras de piedra que suben y bajan. Por lo demás, no hay muchos desniveles ni recovecos que puedan perjudicarte.
- A partir de la segunda vuelta se desplegará una rampa de vuelo que recomendamos coger para así ganar algo de tiempo.
- Si sales del recorrido por la izquierda cuando vas volando, fíjate en una rampa situada en medio del lago de lava. Úsala para no perder altura y ganar una buena cantidad de tiempo. Podrás sacar suficiente ventaja a los rivales.

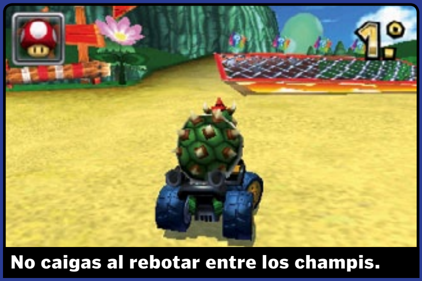

Esa rampa de vuelo es muy interesante en la segunda vuelta.

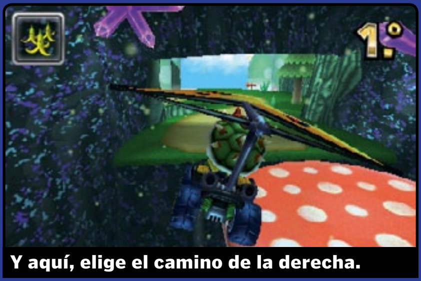

Usa esa rampa en mitad de la lava. Te hará ganar tiempo.

★★★

Wii Barranco Champiñón


Decide bien qué bifurcación tomar.

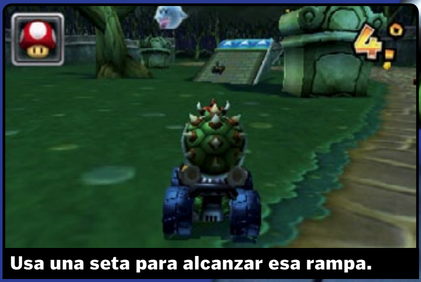

No caigas al rebotar entre los champis.

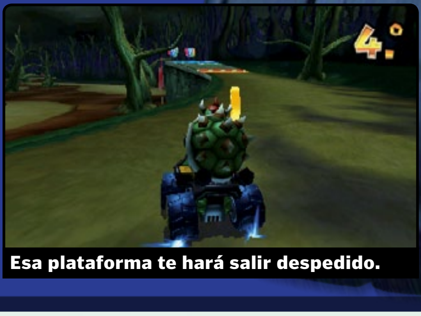

Y aquí, elige el camino de la derecha.

- Este recorrido se reduce a saber elegir. ¿Cuál será el camino que debo tomar entre las bifurcaciones que vamos encontrando?
- La mejor elección es que sigas en línea recta en la primera de ellas. Ten cuidado de no caerte cuando rebotes contra los champiñones gigantes.
- En la segunda bifurcación, el camino de la derecha nos permitirá volar al final, lo cual siempre es bueno si quieres ganar velocidad.

DS Mansión de Luigi

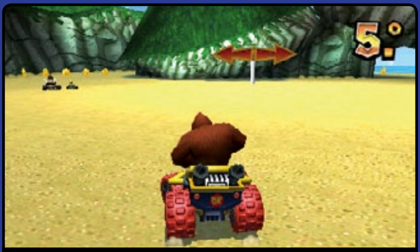
- Puedes sacar a tus rivales una gran ventaja si dispones de la seta con la que alcanzar fácilmente la rampa de vuelo que está a la derecha del camino, tras salir de la mansión.
- En la ciénaga hay una rampa situada a la derecha con otra plataforma de aceleración con la que saldrás despedido por los aires.


Usa una seta para alcanzar esa rampa.


Esa plataforma te hará salir despedido.

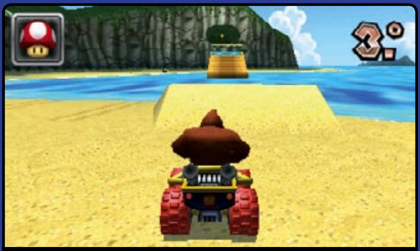
COPA PLÁTANO (150cc)

N64 Playa Koopa

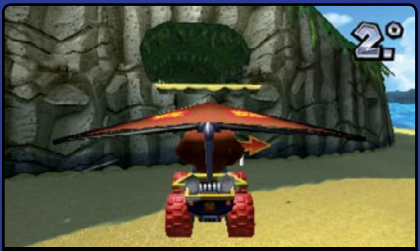


Lo primero, el desvío de la izquierda.

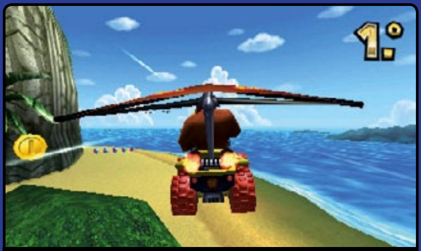
- Nada más empezar, métete por la desviación de la izquierda: además de conseguir alguna que otra moneda, podrás sacar cierta ventaja a los rivales. Por el de la derecha hay tres monedas seguidas, pero el camino es más largo.
- Si tienes un champiñón, propúlsate sobre la plataforma que hay junto a la orilla del mar para llegar a una rampa de vuelo. Mejor si pulsas el botón R cuando estés sobre la rampa o a punto de salir.
- A continuación saldrás volando hacia una gruta en el acantilado que resulta ser un atajo increíble.
- Aprovéchate de la otra rampa de vuelo para sobrepasar el enorme peñasco. Justo encima tienes una moneda, que siempre viene bien.



Propúlsate con un champiñón.



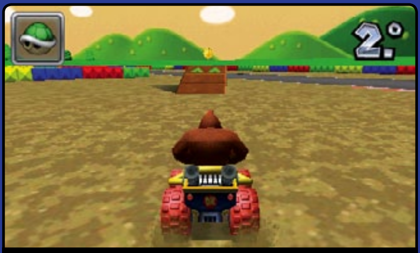
Esta gruta es un atajo de órdago.



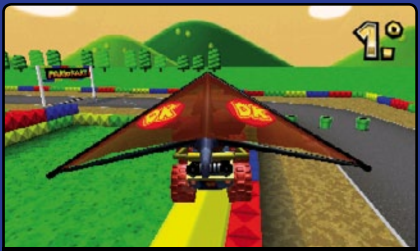
Píllate esa moneda sobre el peñasco...

SNES Circuito Mario 2

- Un circuito sin demasiadas complicaciones. Lo más destacable es una rampa situada fuera del recorrido principal que nos permitirá ganar algo de propulsión.
- Al final, cuando estés en el aire puedes sacar ventaja si cruzas por encima de la hierba, sin caerte.

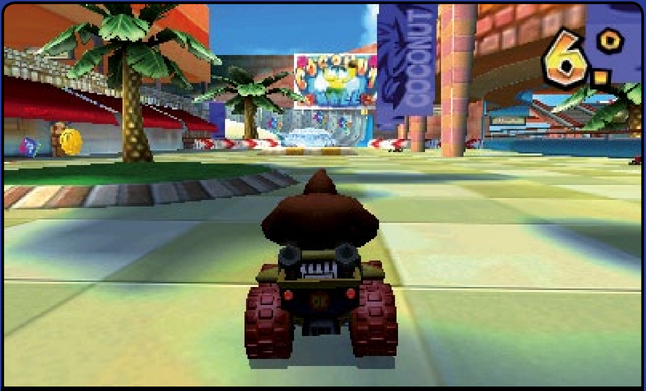


No dejes pasar esa rampa fuera de pista.

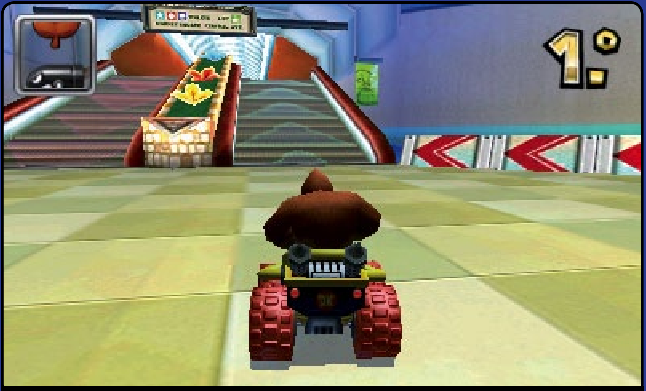


Cruza sobre la hierba, sin caerte.

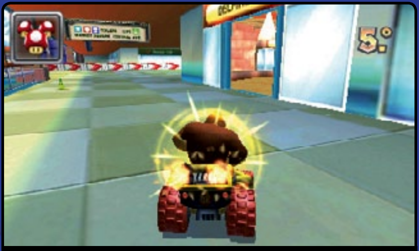
Wii Centro Cocotero



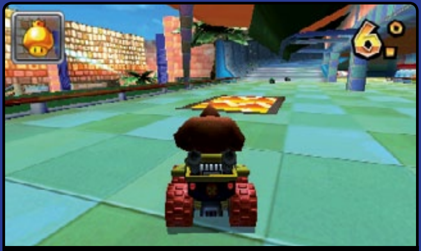
Aquí puedes perderte entre desvíos y caminos alternativos.



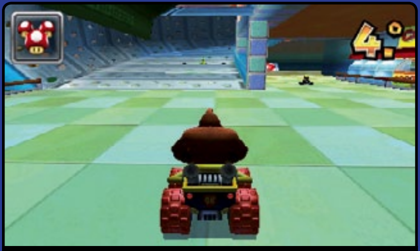
Fíjate en el color de las escaleras: azules, suben; rojas, bajan.



No pierdas ese atajo tras las escaleras.



Ni dejes pasar los aceleradores.

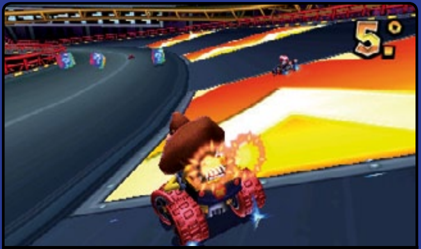


Al final, mejor ir por la izquierda.

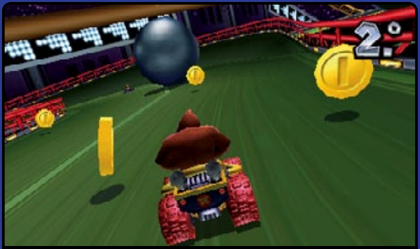
- Lo que más llama la atención es la cantidad de desvíos y caminos alternativos que hay a lo largo del circuito. No te preocupes, te diremos cómo conseguir un tiempo imbatible.
- Lo primero es tener cuidado de tomar las escaleras automáticas que asciendan. Para ellos debemos fijarnos en el color: si es azul, suben; si es rojo, descienden. Tomar las adecuadas nos permitirá sacar algo de ventaja.
- Tras pasar las escaleras automáticas, a la derecha tienes un pequeño atajo apenas perceptible.
- Sácale provecho a los aceleradores que verás repartidos por el suelo.
- En la zona final, toma el camino de la izquierda, pues te permitirá ganar mayor altura que el de la derecha.

DS Pinball Waluigi

- Tienes a tu disposición unos enormes aceleradores en la primera curva de la pista para hacer morder el polvo a tus rivales.
- Ten cuidado de no pegarte con las bolas de pinball: se quedarán rebotando en esta zona y pueden venir de cualquier dirección.



No se recuerdan aceleradores así.

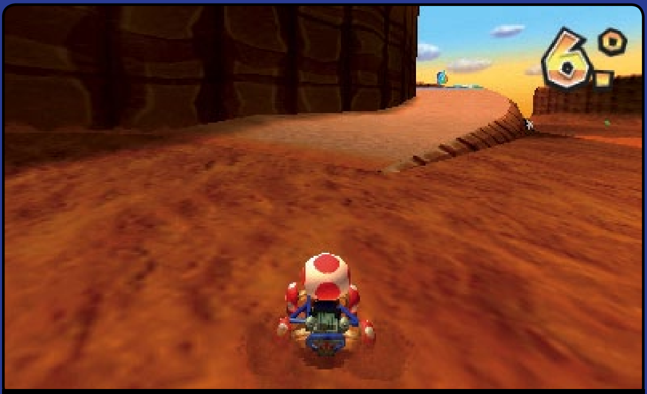


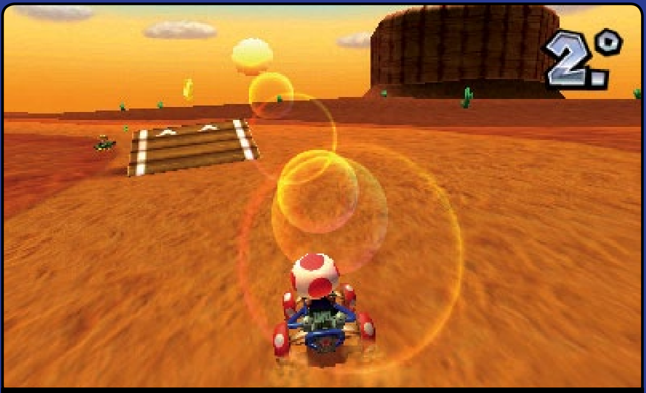
Las bolas de pinball se quedan rebotando.

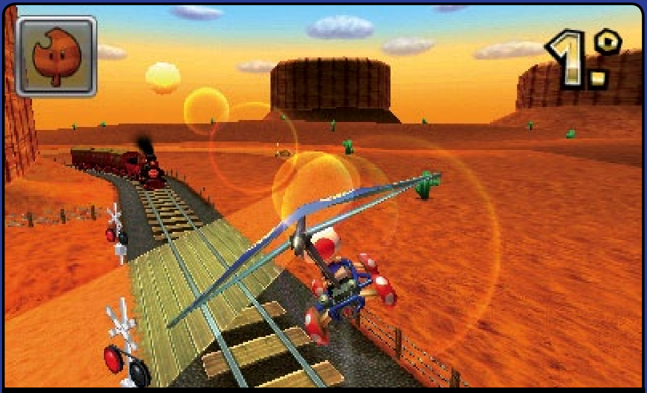
COPA HOJA (150cc)

N64 Desierto Kalimari

- Si te sales de la carretera tras dar la primera curva con ayuda de un champiñón, verás una rampa pegada al muro. Al final hay una plataforma de vuelo que te permitirá pasar por encima de la vía del tren. Si no lo consigues, perderás un valioso tiempo.
- Si sigues volando en línea recta sin desviarte puedes incluso alcanzar la segunda rampa de vuelo y cruzar de nuevo la vía. De este modo te habrás ahorrado la molestia de esperar a que pase el dichoso tren.
- También tienes varias rampas repartidas por toda la pista y que te vendrán de perlas para coger algo de propulsión. Aprovecha los champiñones para salirte de la carretera y tomar estas plataformas. Te permitirán sacar ventaja a los rivales fácilmente.

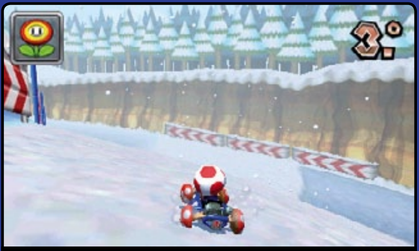

Al final de esa rampa, hay una genial plataforma de vuelo.

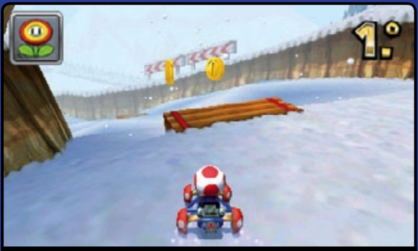

Usa los champiñones para salir de la pista y coger propulsión.

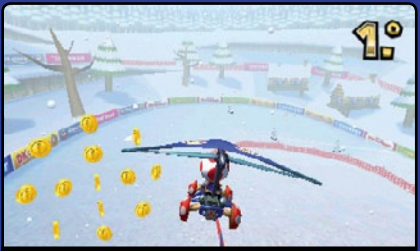

Sigue volando para alcanzar la segunda rampa y cruzar el tren.

DS DK Alpino

- Justo cuando llegas a la parte que está en lo alto de la montaña, puedes girar a la izquierda y meterte en la nieve para acortar camino. Sin embargo, el atajo no será muy efectivo si no llevas un champiñón equipado para no frenarte en la nieve.
- Gana propulsión con las rampas que aparecen en la ladera de la montaña. Esta es una muy buena oportunidad para adelantar a tus rivales si vas algo rezagado. Pero cuando te acercas al final, antes del gran salto, volverán a aparecer bolas de nieve rodando ladera abajo. Ten cuidado, pueden hacerte perder.
- Cuando saltas la última rampa, puedes avanzar rápidamente por el aire si usas un champiñón mientras vuelas con tu ala. Ten cuidado de no desviarte mucho hacia la derecha y sigue el camino del circuito o acabarás fuera de pista. Ojo, que es muy fácil perderse.

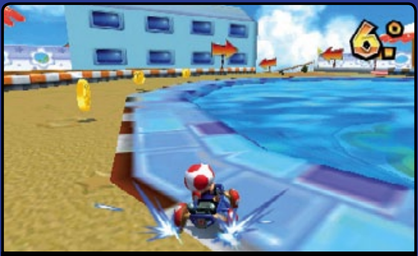

En la cima, gira a la izquierda para atajar.


Gana tiempo con estas rampas.

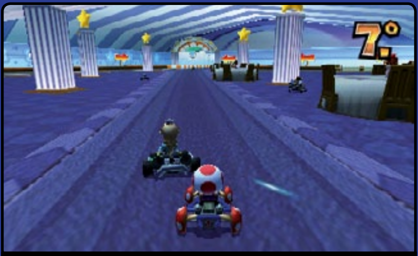

No te inclines hacia la derecha por aquí.

GCN Crucero Daisy

- En este circuito hay varias zonas sumergidas bajo el agua. Intenta evitar meterte en ellas, pues siempre irás más rápido por la superficie.
- En el comedor, las mesas se mueven de un lado para otro debido al balanceo del barco. Intenta esquivarlas pues de lo contrario te retrasarán bastante.

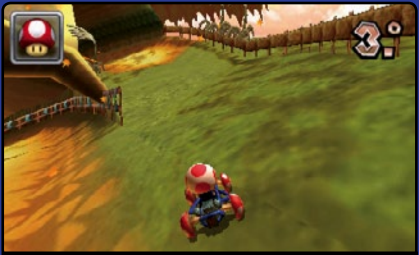


Evita el agua, vas más rápido por tierra.

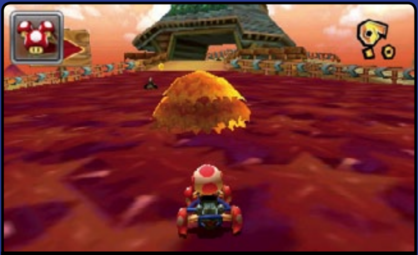


Y esquiva las mesas, te retrasarán.

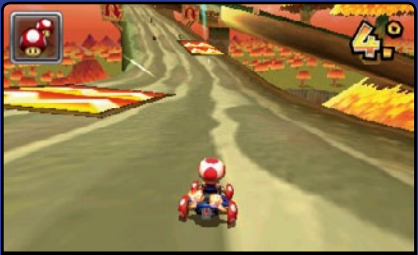
Wii Senda del Arce



La zona de hierba brinda un buen atajo.

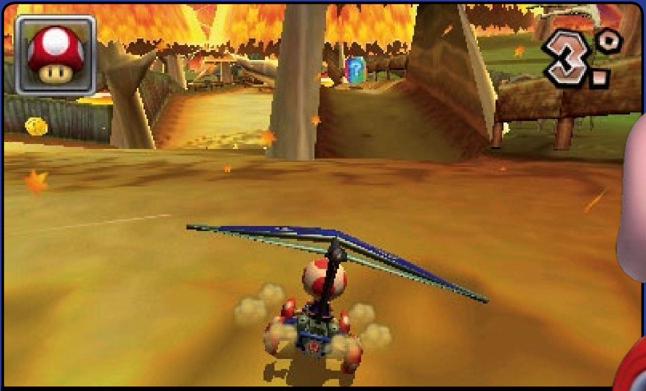


Ese montón de hojas esconde items.



Pilla los aceleradores y gana tiempo.

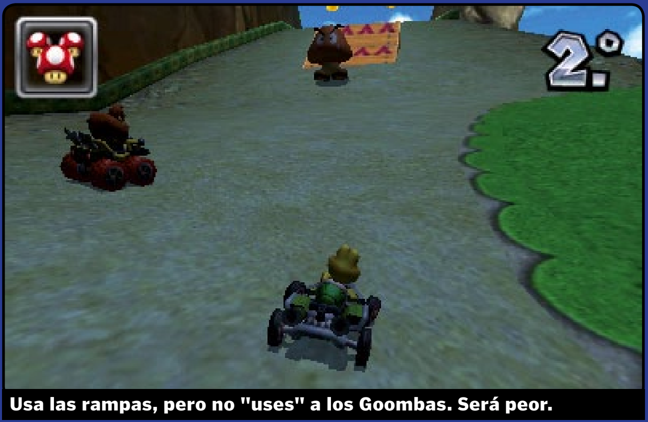
- Al empezar la carrera verás que hay una zona de hierba a la derecha por donde puedes pasar. Sal por ella con la ayuda de un champiñón y sigue el camino que hay detrás para acortar.
- Si pasas por encima del montón de hojas, encontrarás items bastante interesantes, por ejemplo desde una simple moneda hasta una estrella de poder.
- Tienes unos aceleradores enormes en la segunda mitad del recorrido. Si los coges, podrás ganar algo de tiempo.
- Antes de cruzar la meta, y con la ayuda del ala delta o el parapente, desvíate un pelín a la izquierda para meterte entre uno de los dos árboles que esconden un bloque de objetos y un acelerador para exprimir tu tiempo al máximo antes de acabar la vuelta.



El camino de la izquierda lleva a un acelerador.

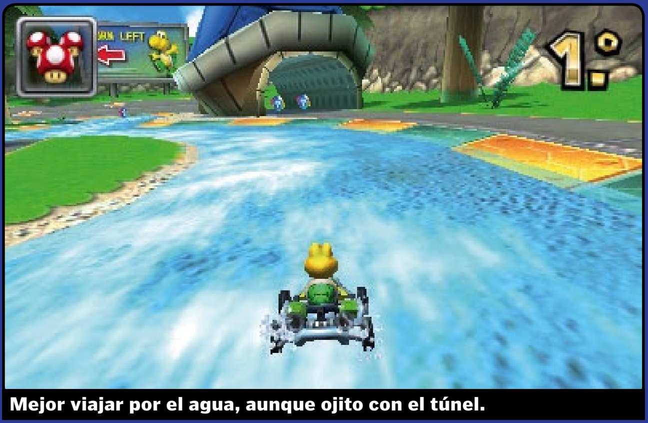
COPA CENTELLA (150cc)

Wii Colina de Koopa

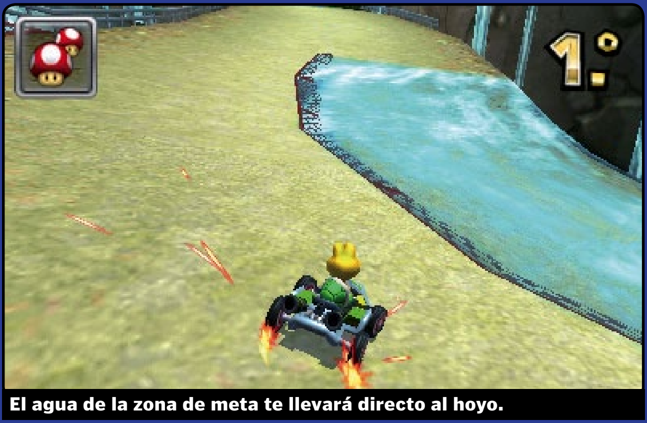


Usa las rampas, pero no "uses" a los Goombas. Será peor.

- Propúlsate con la ayuda de las rampas que encontrarás nada más empezar el circuito, pero ten cuidado de no golpearte con los enormes Goombas que se interponen en tu camino. Cerca del principio puedes acortar camino pasando por la zona de hierba. Además, si golpeas con un caparazón a los enemigos de esa zona pueden dejarte un champiñón en el suelo.
- Sitúate siempre que te sea posible sobre el camino de agua, pues irás a mayor velocidad que sobre el de asfalto. Sin embargo, en el túnel de agua ten cuidado con los peces que vienen de frente. Recuerda que puedes quitarlos de en medio con un caparazón.
- Finalmente, ni se te ocurra tocar la zona de agua que encontrarás en la zona de meta, pues te llevará directamente al hoyo sin remisión.



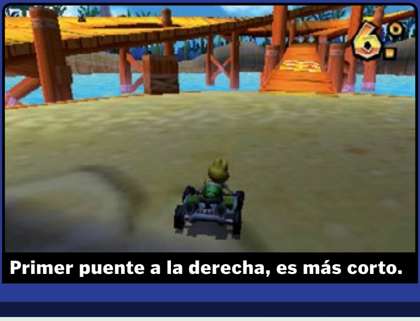
Mejor viajar por el agua, aunque ojito con el túnel.



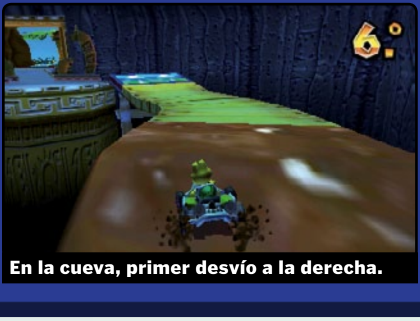
El agua de la zona de meta te llevará directo al hoyo.

GCN Jungla Dino Dino

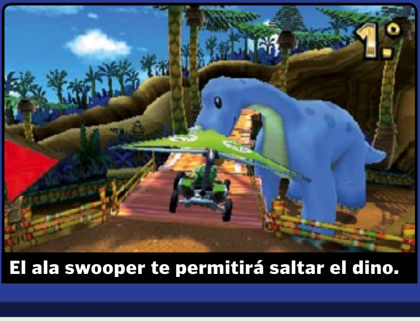
- Hay varios caminos alternativos en la zona del puente de madera. Te recomendamos coger la primera desviación a la derecha pues es la más corta y además cuenta con un acelerador. Ten cuidado porque además es bastante estrecho.
- En el interior de la cueva toma una desviación que hay a la derecha con una rampa de vuelo al final. Te permitirá acortar el camino una barbaridad. El único inconveniente es que tendrás que pasar un zona de barro que sin la ayuda de un champiñón te frenará muchísimo. Así que intenta conseguir uno.
- También puedes acortar el camino si logras pasar por encima de la cabeza del dinosaurio con el ala Swooper y podrás incluso llegar a la siguiente curva (si usas un champiñón en el aire podrás pasar por encima de la valla y quitarte parte de la difícil curva).



Primer puente a la derecha, es más corto.

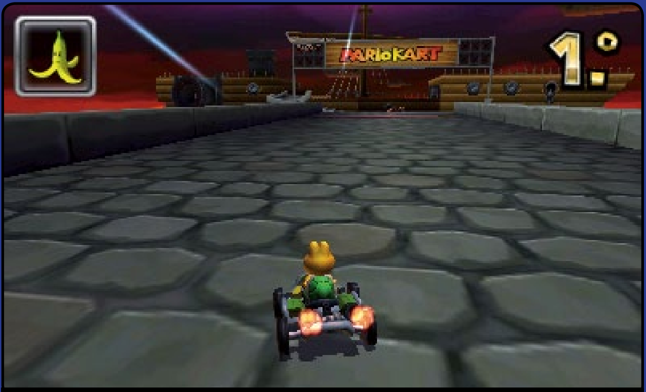


En la cueva, primer desvío a la derecha.

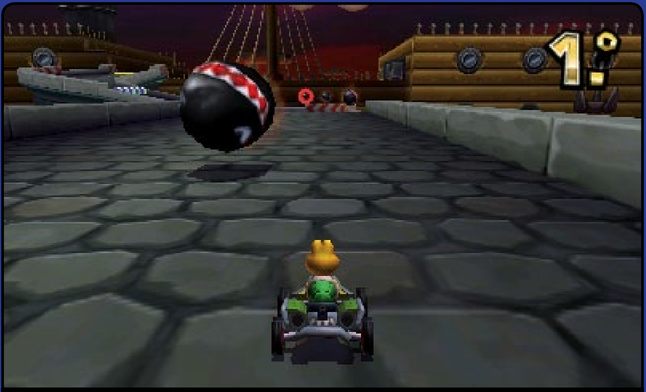


El ala swooper te permitirá saltar el dino.

DS Fortaleza Aérea

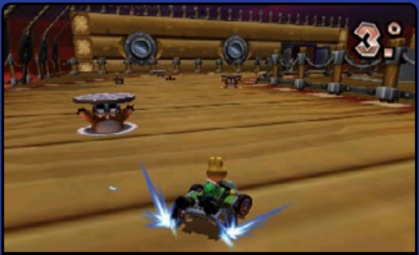


No es un circuito complicado, pero no hay atajos y sí obstáculos.

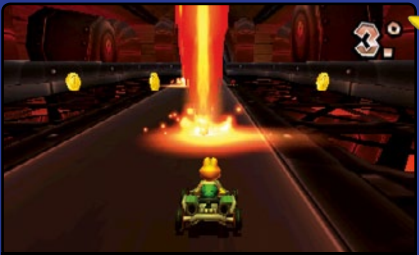


Las balas son fáciles de evitar, siempre ves de donde vienen.

- Los más peliagudo de este circuito son los múltiples obstáculos con los que te toparás. Procura no perder demasiadas monedas.
- Para empezar, ten cuidado con las balas del principio. Aunque dado que afectan igual a todos los corredores, empujar a uno de ellos contra ellas, puede resultarte beneficioso. Además, las balas son fáciles de evitar pues las ves venir desde bastante lejos e impiden arriesgarse tontamente.
- Los topos que se esconden -y se asoman- bajo las alcantarillas son los mas engorrosos de todos, pues además de hacerte perder monedas te detendrán en seco.
- Por si fuera poco, hay unos chorros de fuego en medio de un pasillo de la fortaleza. Te lo harán pasar bastante mal, pero si dejas plátanos entre ellos es fácil que tus oponentes tampoco se libren de sus efectos.



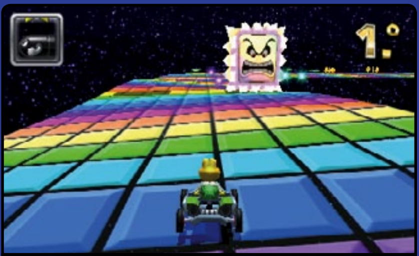
Esos topitos te van a frenar en seco.



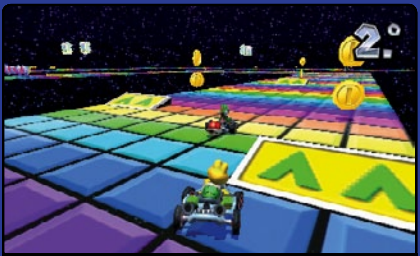
Deja unos plátanos entre los chorros.

SNES Senda Arco Iris

- Este es un recorrido bastante simple y corto, cuyo mayor problema será esquivar los múltiples bloques con pinchos y procurar no caerte al vacío.
- Verás varias rampas que te permitirán propulsarte a mayor velocidad, lo cual puede ser contraproducente teniendo en cuenta que es muy fácil caerse en este recorrido.



Problemas: bloques y caerse al vacío.



Y las rampas te pueden llevar... muy lejos.

PIEZAS

Al principio dispones de tres armazones, tres neumáticos y sólo un ala para configurar tu kart. El mayor desafío del juego es precisamente ir consiguiendo monedas para desbloquear nuevos componentes. Al alcanzar el número necesario de monedas se desbloqueará automáticamente uno al azar.

Los primeros componentes te los dan cada 50 monedas y hasta las 400. Después, cada 100 y hasta las 1.000. A continuación, cada 200 y hasta las 2.000. A partir de ahí cada 500 monedas y hasta 5.000. Después no recibirás nada más hasta las 10.000, y después, hasta las 20.000 (un componente dorado en cada ocasión). También te dan otro componente dorado por conseguir al menos una estrella en todas las copas del Grand Prix.

ALA

01. Superala: Gran aerodinámica, aunque quizá algo pesada.

02. Parasol Peach: Un parasol bastante ligero y muy refinado.

03. Ala flor: LLamativo ala delta que le quita bastantes puntos de peso a tu kart.

04. Parapente: Con este ala ganarás ligereza y aceleración cuando surques los cielos.

05. Swooper: Ala bastante ligera aunque algo rocambolesca. Consigue un efecto de asustar a tus contrincantes.

06. Besti ala: Un ala-delta ligero con acabado bestial.

ARMAZÓN

01. Estándar: El prototipo de kart por excelencia sin atributos especialmente destacables. Buena maniobrabilidad y aceleración media.

02. Kartplátano: Diseño austero que se libra de excesivas añadiduras y gana varios puntos de velocidad.

03. Huevo móvil: A pesar de su aspecto desdenfadado, tiene buena resistencia a los circuitos más peligrosos.

04. Helikoopa: Vehículo compacto con las características más equilibradas de todos los karts. Desgraciadamente, esto hace que no destaque en nada.

05. Rayo GTI: Vehículo completamente aerodinámico con una velocidad punta excepcional.

06. Centella azul: Deportivo veloz aunque algo difícil de manejar y con un peso excesivo dadas sus características.

07. Tubiturbo: El concepto de kart llevado a su mínima expresión. Carrocería ligera, buena aceleración y mejor manejo.

08. Lazo GTI: Este kart posee unos atributos bastante compensados cuyo punto más destacable es su poco peso.

09. Abejo-móvil: Diseño aerodinámico de gran ligereza y velocidad. Será por eso que es tan difícil de manejar.

10. Canallículo: Increíblemente veloz para su excesivo peso.

11. Turbonu B: Posee una media bastante elevada de características, aunque quizá sea algo pesado.

12. Kartus: Este cochazo se adapta a las inclemencias de los entornos más difíciles. Gran todoterreno con unos kilos extra.

13. Barquiauto: Características bastante equilibradas aunque su excesivo peso no le convierte en la mejor opción.

14. Pepino-móvil: Velocísimo kart que puede llegar a irse de las manos si no lo controlas bien. Será mejor ponerle una ruedas con buena sujeción.

15. Locomokong: Este es quizás el kart más pesado de todo el juego, lo cual va en detrimento de su velocidad y aceleración medias.

16. Jet soda: No podía faltar un kart con forma de espectacular avión. Haciendo honor a su figura, es muy veloz y tiene unas prestaciones generales sobresalientes.

RUEDAS

01. Normal: Neumáticos estándar para cualquier tipo de superficies. Poco peso y buen agarre en superfices húmedas.

02. Todoterreno: Escasa maniobrabilidad que es compensada por su gran agarre y excelente deslizamiento sobre las superficies más difíciles (tierra, hielo...). No recomendado para circuitos asfaltados.

03. Pequeño: Ganarás en aceleración y ligereza, pero sobre todo destaca su gran manejo. Ten cuidado de que no ser embestido porque saldrás despedido.

04. Madera: Estas ruedas tienes unos atributos bastante compensados. No destacan en nada.

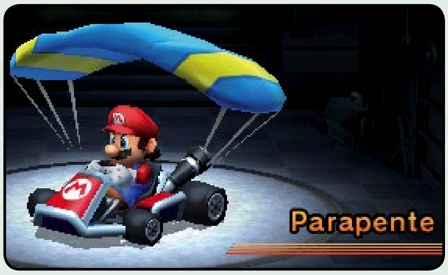
05. Liso: Con estos neumáticos completamente lisos dejarás a todos atrás. Altamente recomendables para superficies asfaltadas.

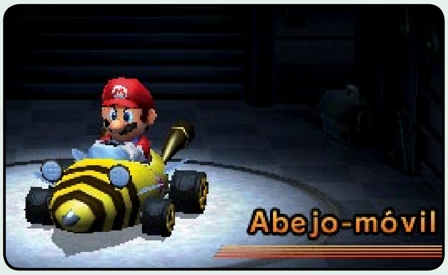
06. Rojo: Buenos resultados sobre los terrenos más duros. Las mismas prestaciones que los neumáticos Todoterreno pero con mayor capacidad de aceleración y menos peso.

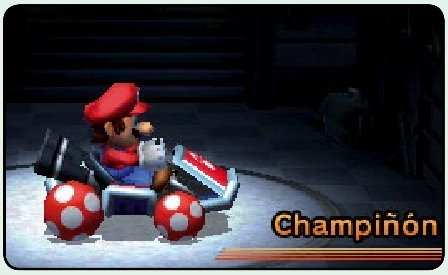
07. Esponja: Neumáticos increíblemente ligeros que además se adaptan a cualquier tipo de terreno.

08. Clásico: Ruedas de un diseño impecable para lucir en los circuitos más selectos. No son recomendables para pistas sin asfaltar.

09. Champiñón: Lo mejor de estas ruedas es su inmejorable manejo aunque, eso sí, tienen escasa aceleración.







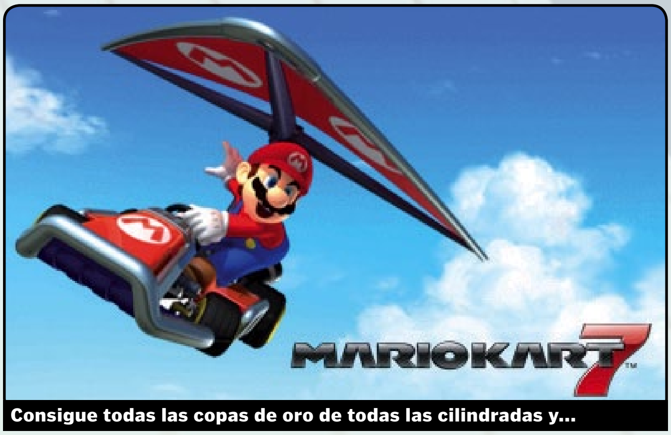
MODOS EXTRA

Si quieres que aparezcan diferentes pantallas de título aleatoriamente, debes conseguir todas las copas de oro de todas las cilindradas.

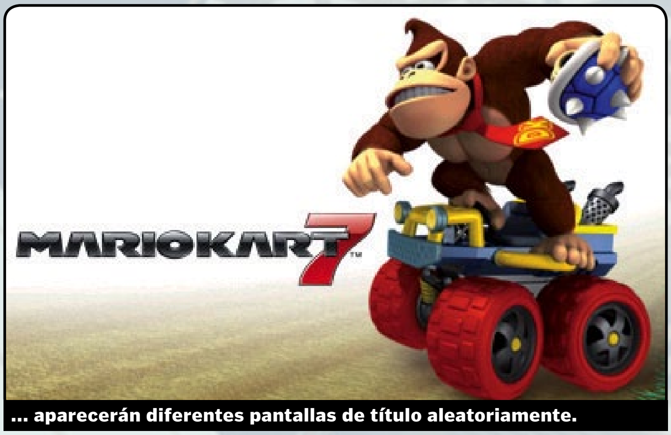
Como ya sabrás, a lo largo del juego te irán dando componentes para tu kart según vayas reuniendo cierta cantidad de monedas. Para más información mira en la sección objetos. No obstante hay tres piezas doradas (armazón, ruedas y ala) que sólo podrás conseguir de esta manera:

- Cuando sumes 10.000 monedas.
- Cuando sumes 20.000 monedas.
- Cuando consigas al menos una estrella en todas las copas de todas las cilindradas (incluido el modo espejo).

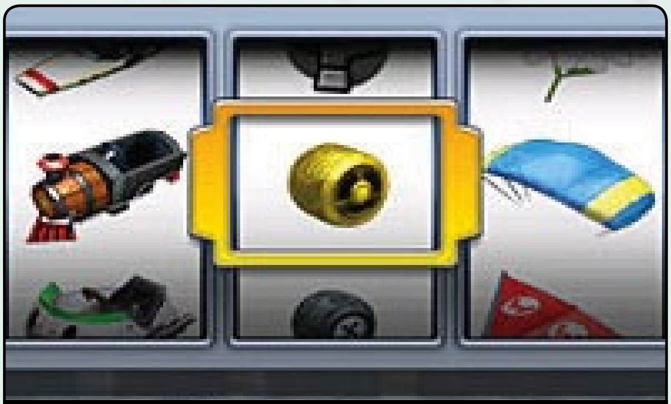
Una pantalla final con más personajes aparece al quedar en primera posición en todas las copas y cilindradas (incluido el modo espejo).



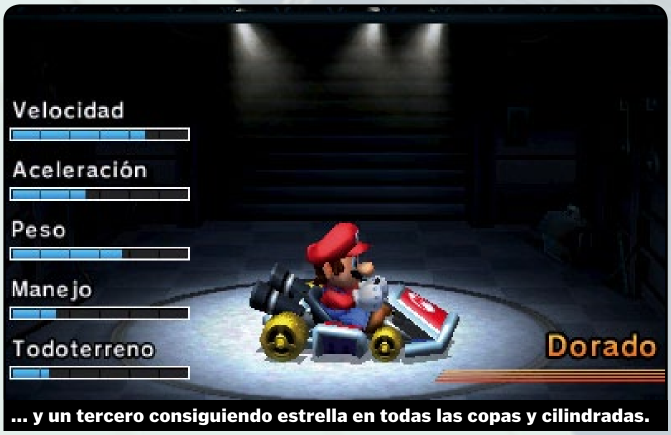
Consigue todas las copas de oro de todas las cilindradas y...



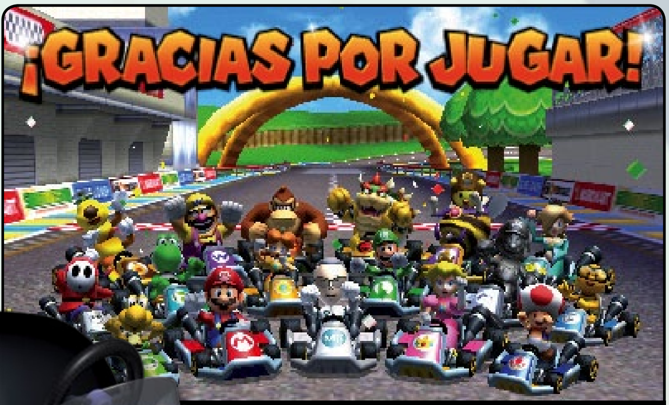
... aparecerán diferentes pantallas de título aleatoriamente.



Hazte con dos componentes dorados, por 10.000 y 20.000 monedas...



... y un tercero consiguiendo estrella en todas las copas y cilindradas.



Y esto, al ganar todas las copas y cilindradas.

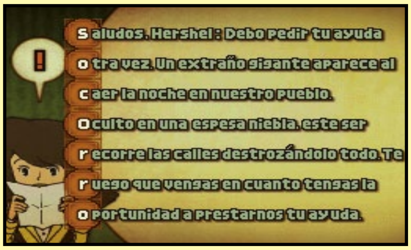
EL PROFESOR LAYTON y la LLAMADA del ESPECTRO™

Una ciudad en apuros, un profesor dispuesto a ayudar y una mente privilegiada que lo controla todo: la tuya.

TODOS LOS PUZLES

Si el espectro misterioso protegía la ciudad de Mysthallery, ¿por qué ahora amenaza a la población? El único que puede resolver este misterio es el profesor Layton... Aunque, para hacerlo, tenga que encontrar la solución de estos 170 puzzles.

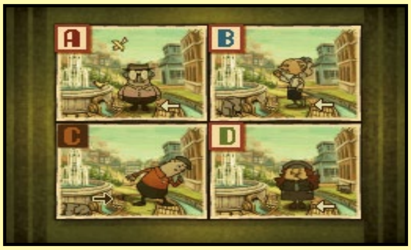
PUZLE 1
Un mensaje secreto



Saludos, Hershel : Debo pedir tu ayuda
otra vez. Un extraño gigante aparece al
caer la noche en nuestro pueblo.
Oculto en una espesa niebla, este ser
recorre las calles destrozándolo todo. Te
ruego que vengas en cuanto tengas la
oportunidad a prestarnos tu ayuda.

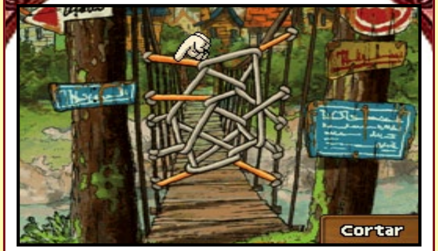
Fíjate en la primera letra de cada línea y verás fácilmente el segundo mensaje. La palabra es **Socorro**.

PUZLE 2
Las cuatro fotos



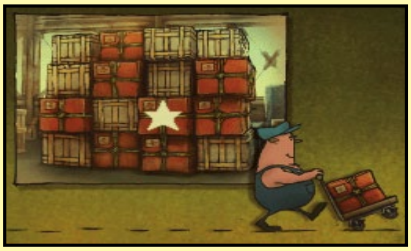
La tercera foto, la **C**, es la diferente. Fíjate en la sombra del personaje y verás que la foto se tomó a otra hora.

PUZLE EXTRA 1
El puente colgante



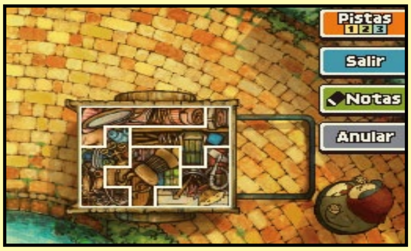
Debes cortar el tramo de cuerda que está más arriba a la izquierda. Examina la zona para hacerte con monedas.

PUZLE 3
Escoge la caja



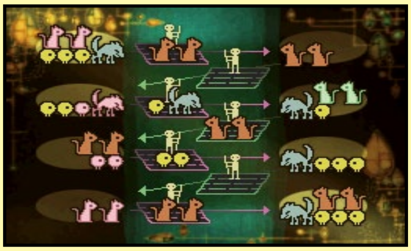
La caja correcta está en la **columna 3, fila 3**. Solo ella cumple los requisitos del enunciado del puzle.

PUZLE 4
Cargando la carreta



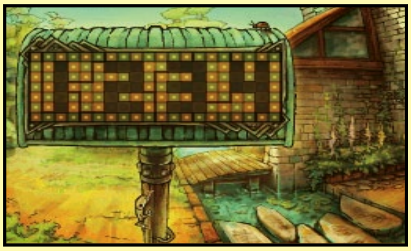
Gira las piezas como en la imagen, o sea 180˚, para que quepan bien encajadas en la carreta.

PUZLE 5
Cruzando el río



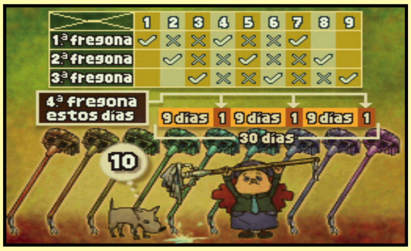
Hay varias combinaciones posibles, pero requieren un mínimo de **7** movimientos. Aquí te damos los nuestros.

PUZLE 6
El panel del buzón



El truco es que los números se forman con los huecos que quedan entre las piezas. Fíjate en que las filas de arriba y abajo son un poco más oscuras que el resto, y ayúdate de esto para colocarlas como en esta imagen.

PUZLE 7
Fregonas efímeras



	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.ª fregona	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓		
2.ª fregona		✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	
3.ª fregona			✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓

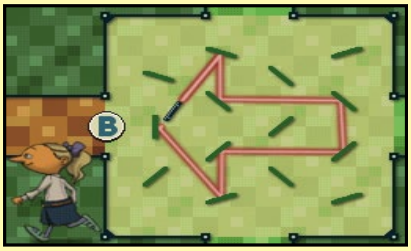
4.ª fregona estos días

9 días	1	9 días	1	9 días	1

30 días

Si lo piensas, cada nueve días gastas tres fregonas con lo que en veintisiete días gastarás nueve fregonas. Los tres días que quedan dan justo para una fregona más, con lo que en total el resultado del puzle es **diez**.

PUZLE 8
Sala de espejos



Aquí el truco es no pensar que el láser saldrá por un lado, sino que formará una flecha que nos indicará el lado correcto. Además, la forma es simétrica con lo que en un lado será igual que en otro. La flecha resultante indica la **B**.

PUZLE EXTRA 2

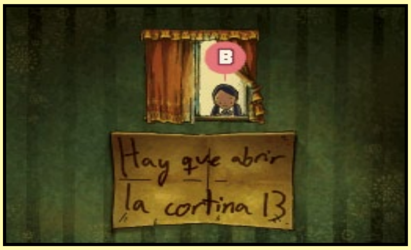
LA PUERTA DE LUKE

00
¡RESUELTO!

En este puzle no tienes que hacer nada. Toca Llamar a Luke y cuando empiece la cuenta atrás, espera a que acabe.

PUZLE 9

¿QUÉ CORTINA?

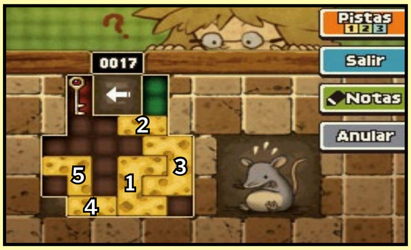


Hay que abrir la cortina 13

Fíjate en el número 13, ¿no se parece bastante a la **letra B**? Pues ya sabes qué cortina tienes que abrir...

PUZLE 10

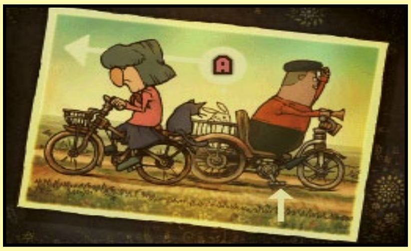
LA LLAVE DEL RATÓN



Lo resuelves en **16 pasos**. Primero mueve 3 y 4 hacia abajo; luego el 2 hacia la derecha, encima de donde has puesto los anteriores. Ahora mueve el 1 hacia la derecha y sube el 5 hasta arriba del todo, pegado al 1. Ahora pon el 4 debajo del 5 y baja el 1 para situarlo al lado de la otra figura igual. Sube el 2 y pégalo a la izquierda, tapando el lugar donde hay que dejar la llave. Baja la llave y ponla pegada al 2. Sube el 3 y luego encaja el 1 con la figura anterior. Baja el 4 en el sitio que queda entre el 1 y la pared. Baja también el 5 y encaja el 2 encima del 5. Mueve la llave al hueco que hay en la mitad. Mueve el 2 para tapar donde estaba la llave al principio y ya podrás poner la llave en su sitio final.

PUZLE 11

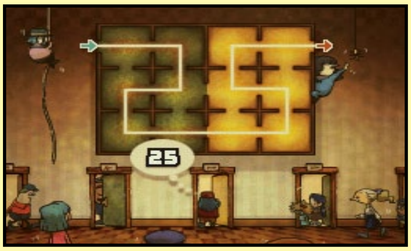
CUESTA ARRIBA



Fíjate bien en la imagen: el ciclista B no está pedaleando (qué morro). De modo que la respuesta correcta es **A**.

PUZLE 12

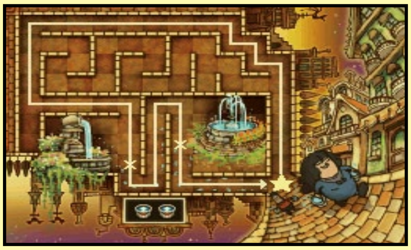
EN EL HOTEL



Si sigues el camino formado por el **número 25**, recorrerás todas las habitaciones de una vez.

PUZLE 13

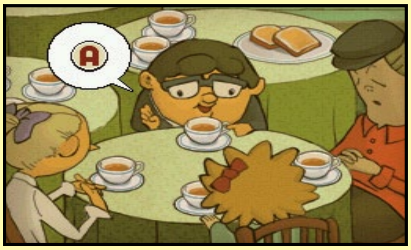
CUBOS CONTRA RELOJ



El truco consiste en llenar los cubos al final del recorrido, ya que así te cansarías menos.

PUZLE 14

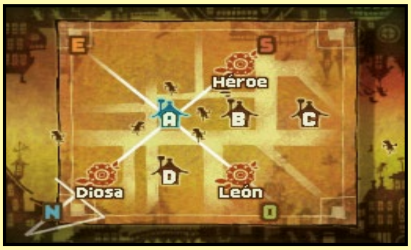
¿ME DICE LA CUENTA?



Averígualo comparando las mesas 1 y 3: las tostadas cuestan lo mismo que dos cafés. Así que la respuesta es la **A**.

PUZLE 15

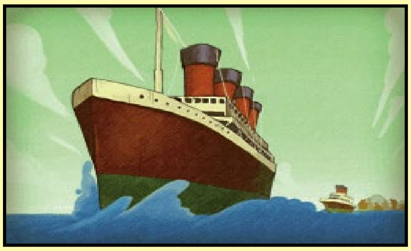
PUNTO DE ENCUENTRO



Pongas como pongas el mapa, solo el restaurante **A** cumple los requisitos del enunciado del puzle.

PUZLE 16

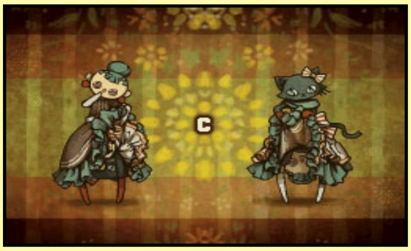
CRUCE DE CRUCEROS



La pista es el oleaje que provoca el barco. El del capitán Moreno va más lento, así que es el barco **A**.

PUZLE 17

¿LA MISMA MUÑECA?



Las muñecas son reversibles. Así que las manos de una serán los pies de la otra. La respuesta es la **C**.

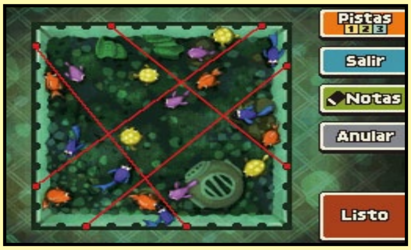
PUZLE 18

FAROLAS DEFECTUOSAS

Si se funden a media noche, dentro de 12 horas será de día y estarán todas apagadas. La respuesta es **0**.

PUZLE 19

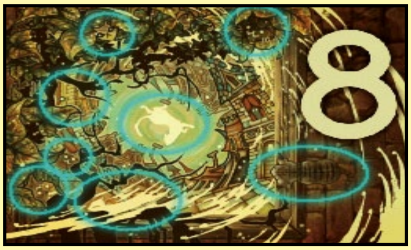
Peces intratables


Pistas
1 2 3
Salir
Notas
Anular
Listo

La condición es que las líneas no pueden cortar a ningún pez. En este dibujo te mostramos cómo tiene que quedar.

PUZLE 20

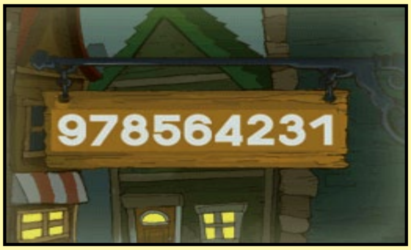
Recuento de gatitos



En total hay **8 formas gatunas**. Comprueba en esta imagen que los has visto a todos.

PUZLE 21

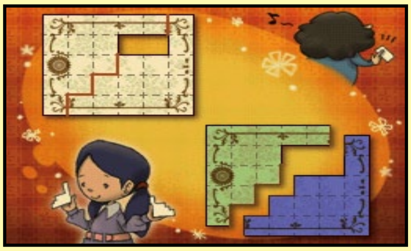
Números neblinosos



Empieza colocando el primer y último número: los demás saldrán solos si sigues las indicaciones. **987654321**

PUZLE 22

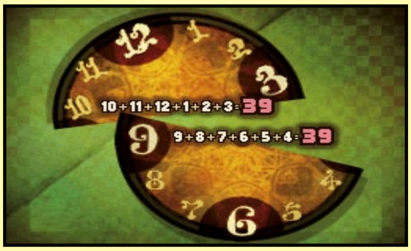
Papel recortado



Para ver por dónde hay que cortar con precisión, mira la imagen de arriba. No deja lugar a dudas.

PUZLE 23

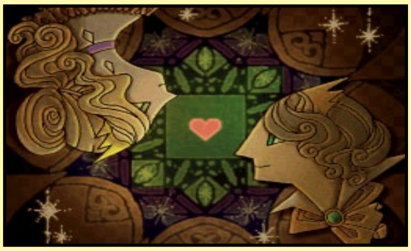
El reloj roto


12
1
2
3
11
10
10+11+12+1+2+3=39
9
9+8+7+6+5+4=39
8
7
6
5
4

Tienes que cortar entre las 3 y las 4 por un lado, y entre las 9 y las 10 por el otro. Así, **cada parte sumará 39**.

PUZLE 24

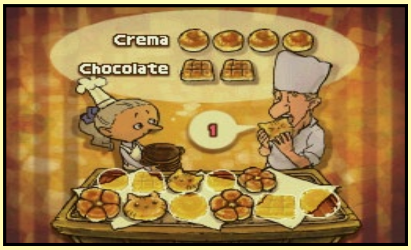
La pareja solitaria



El símbolo de felicidad con las lágrimas, se consigue girando una de las partes. Y el resultado es un **corazón**.

PUZLE 25

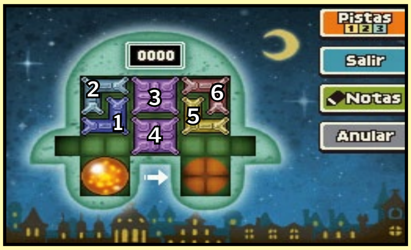
Tipos de bollos


Crema
Chocolate
1

Hay dos grupos descartados: el mayor y el menor. Así que solo quedan dos grupos. La respuesta es **1 bollo**.

PUZLE 26

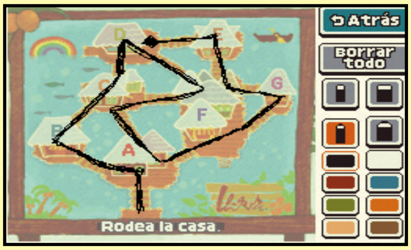
Ovni en apuros


0000
Pistas
1 2 3
Salir
Notas
Anular
2
3
6
1
5
4

Empieza moviendo el 5 hacia abajo y luego el 6 poniéndolo encima. Ahora pasa el 3 a la derecha y sube el 4. Pon el 1 debajo del 4 y baja el 2. Ahora pon el 4 en la esquina superior izquierda y el 3 a su lado. Sube el 6 y pon el 5 junto al 1. Encaja el 6 con el 5 y mueve el 3 y el 4 a la derecha. Sube el 2 y pon el 1 debajo, pegado a la izquierda. Mueve el 5 a la izquierda y mete el 6 donde tienes que dejar la bola. Ahora mueve el 5 hacia la derecha para ponerlo encima del 6 y mueve a su lado el 1. Pon el 2 al lado del 1 y saca la bola hasta arriba. Pon el 2 donde estaba la bola y encaja el 1 a la izquierda. Mueve el 4 junto al 1 y luego pon junto a este al 3. Pasa la bola hacia la derecha y sube el 3 y el 4 arriba a la izquierda. Mueve el 5 y el 6 debajo de los anteriores y dejarás la bola en su sitio.

PUZLE 27

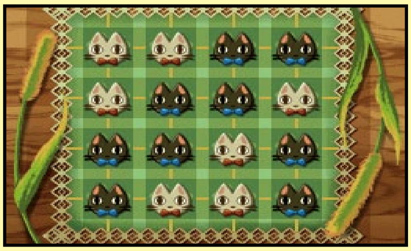
Casas arcoiris


Atrás
Borrar todo
A
F
G
Rodea la casa

Mira el camino que hemos trazado para ver cuál es la casa que buscamos. Verás que la solución es la **D**.

PUZLE 28

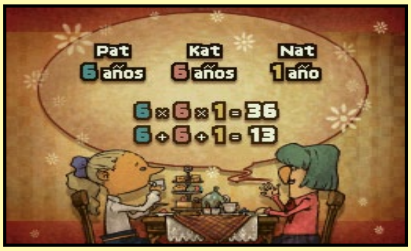
Gato blanco o negro



Así es cómo tienes que colocar a los gatitos para cumplir las reglas que nos proponen en este puzle.

PUZLE 29

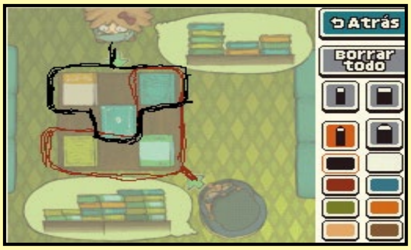
La edad de los tres


Pat
6 años
Kat
6 años
Nat
1 año
6×6×1=36
6+6+1=13

No hace falta que calcules nada. Las edades de cada uno son: **Pat 6 años, Kat 6 años y Nat 1 año.**

PUZLE 30

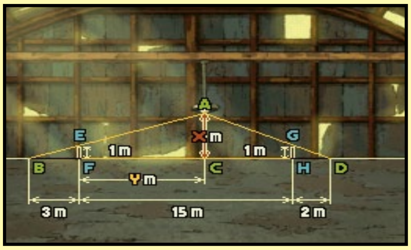
PILAS DE LIBROS


Atrás
Borrar todo

La columna más alta está repetida, así que cuenta esas solo una vez y suma las demás pilas de libros. En total hay **16**.

PUZLE 31

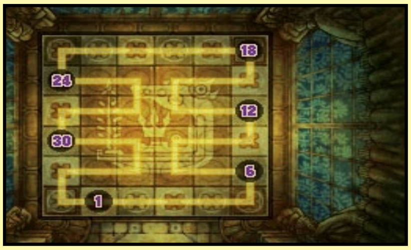
CÁLCULO DE SOMBRAS


A
E
x m
G
1 m
1 m
B
F
C
H
D
y m
3 m
15 m
2 m

Para este puzle necesitas controlar las ecuaciones. En la imagen puedes ver el planteamiento. Solución: **4 metros**.

PUZLE 32

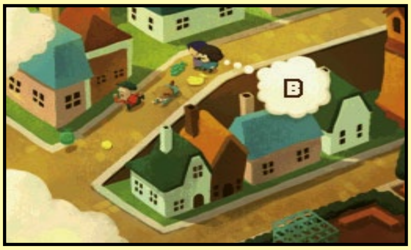
DIGNO DE UN REY


18
24
12
30
6
1

El dibujo que tienes que hacer es simétrico en vertical y en horizontal. En la imagen tienes el recorrido completo.

PUZLE 33

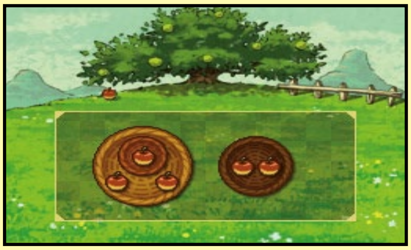
AMIGOS DE LAS FRUTAS



La solución es el punto **B**. Al dejar las frutas, empezaron a rodar cuesta abajo y los lugareños salieron en su busca.

PUZLE 34

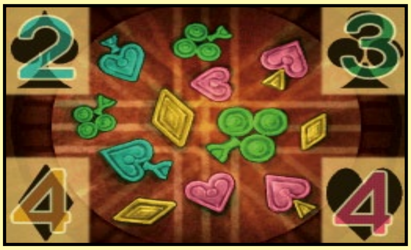
CESTOS CON MANZANAS



Pon una manzana en el cesto pequeño, dos en el mediano y dos en el grande. Pon el cesto pequeño en el grande.

PUZLE 35

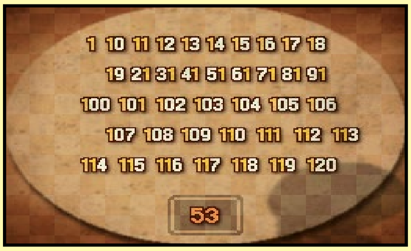
CARAMELOS CONTADOS



¿Cuántos caramelos de cada tipo habías pedido? 2 de picas, 3 de tréboles, 4 de rombos y 4 de corazones.

PUZLE 36

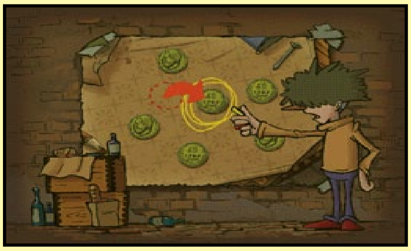
¿CUANTOS UNOS?


1 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 21 31 41 51 61 71 81 91
100 101 102 103 104 105 106
107 108 109 110 111 112 113
114 115 116 117 118 119 120
53

En este puzle no hay gato encerrado, simplemente cuenta todos los 1 que aparecen. En total son **53**.

PUZLE 37

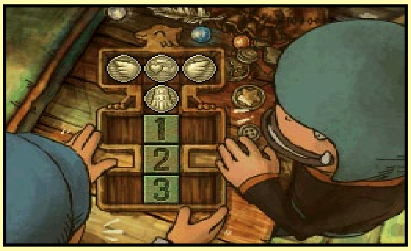
SIETE MONEDAS



La única forma de que haya la misma cantidad es tapando una y luego dándole la vuelta.

PUZLE 39

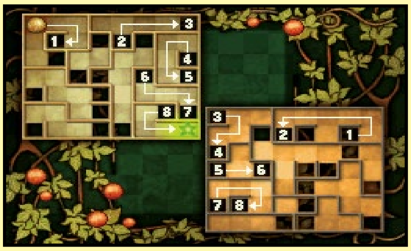
MEDALLAS DE CUERVO



Primero baja el 2 al hueco de la izquierda, luego el 3 al hueco de la derecha y sube la cola donde estaba el 3. Ahora sube el corazón entre el 1 y la cola. Sube el ala izquierda y ponla debajo del corazón. Ahora baja el 3 al último hueco de la derecha. Sube el ala derecha y ponlo donde estaba antes el 3. Ahora baja el 2 donde estaba el ala derecha. Baja el corazón y ponlo entre el 2 y el 3, y luego pon encima del corazón la cola. Pon el ala derecha en su sitio y pon el uno donde estaba ese ala. Ahora pon el ala izquierda en su lugar, y mueve la cola al hueco que has dejado libre. Sube el corazón a su sitio y luego la cola. Ya tienes el cuervo entero, ahora pon el 1 en su sitio, luego el 2 y por último el 3.

PUZLE 38

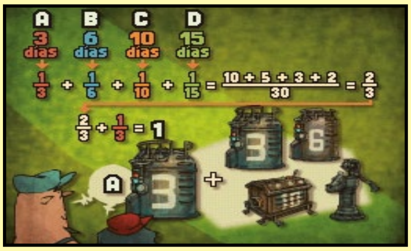
LABERINTO DOBLE


1
2
3
4
5
6
7
8
3
2
1
4
5
6
7
8

El puzle es bastante lioso. Si no lo consigues completar, mira la imagen para ver cómo tienes que hacerlo.

PUZLE 40

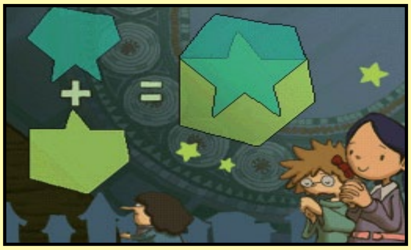
A LLENAR LA CISTERNA


A
B
C
D
3 días
6 días
10 días
15 días
$\frac{1}{3}+\frac{1}{6}+\frac{1}{10}+\frac{1}{15}=\frac{10+5+3+2}{30}=\frac{2}{3}$
$\frac{2}{3}+\frac{1}{3}=1$
3
6
A
3
+

La solución al tipo de bombas que debes comprar la tienes aquí, bien clarita, la del **tipo A**.

PUZLE 41

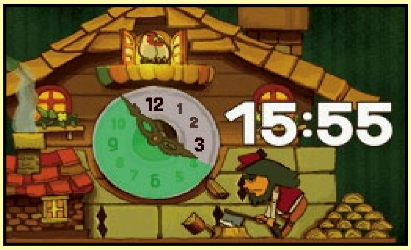
Ver las estrellas



La única forma de conseguir que se vea la estrella es poniendo un cristal sobre otro. Y se queda como ves.

PUZLE 42

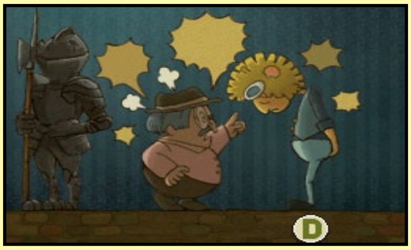
Manecillas de reloj



El numero mas alto que se puede repetir antes del 60 es el 55. De modo que la solución es **15:55**.

PUZLE 43

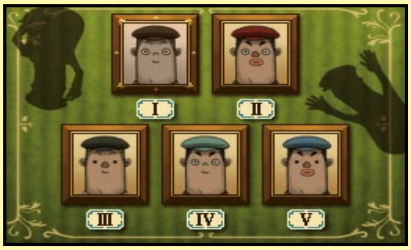
El yelmo abollado



El tipo que estropeó el yelmo es el que se tapa parte de la cabeza con la mano, es decir, el **D**.

PUZLE 44

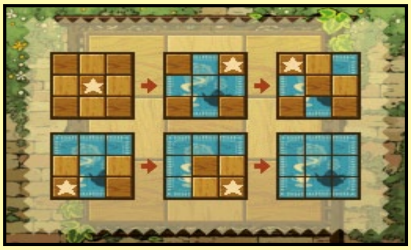
Retratos de familia



El 2º retrato es el de la gorra roja, el 3º el de la gorra verde oscuro, el 4º el de la gorra turquesa y el 5º el de la gorra azul.

PUZLE 45

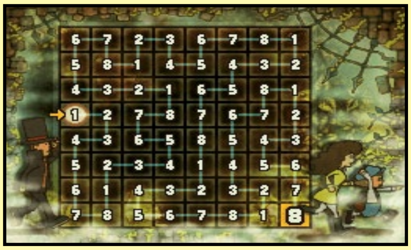
Cartel invertido



La secuencia es: centro, esquina superior dcha., esquina superior izq., esquina inferior izq. y esquina inferior dcha.

PUZLE 46

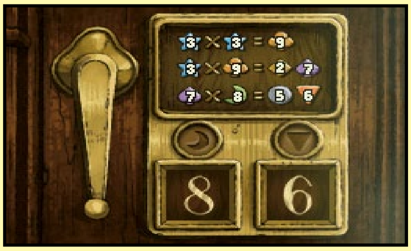
El jardín descuidado



Encuentra el camino correcto empezando por el 1 del lado izquierdo y siguiendo la ruta como marcamos en la imagen.

PUZLE 47

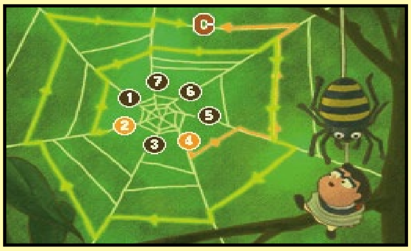
Puerta codificada



Por 40 Picarats, ¿cuánto vale cada símbolo? La respuesta correcta es **8 y 6**. Ya no hace falta que hagas cuentas.

PUZLE 48

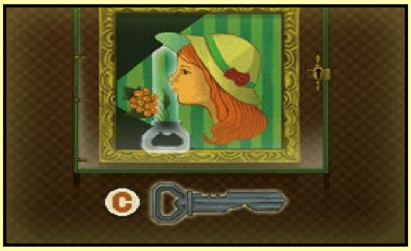
La tela de araña



La araña va subiendo de una línea en una línea de cada sección, así que la solución es la **2 y la 4**.

PUZLE 49

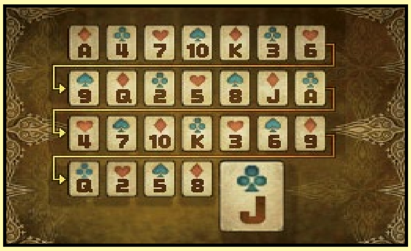
Cuadro bajo llave



La llave es la forma que hay entre la mujer y la planta. Eso que parece un jarrón. La respuesta es la **C**.

PUZLE 50

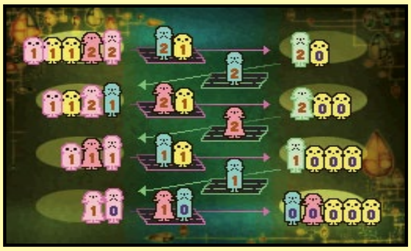
La carta nº 26



Pues ya sabes qué número y palo tendrán la carta 26. La solución correcta es la **J de tréboles**.

PUZLE 51

Viaje en familia



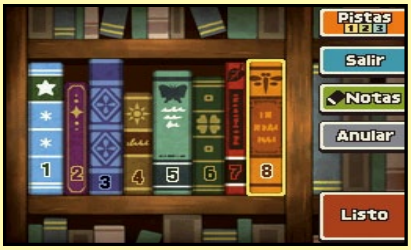
Puedes utilizar siempre a los adultos excepto una de las veces, que tendrá que remar uno de los niños.

PUZLE 52

¿Qué soy?

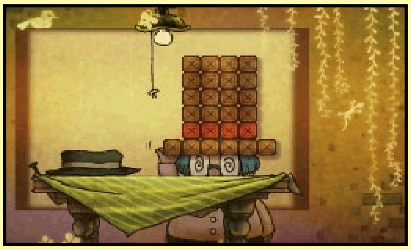
Acertar la adivinanza no te llevará mucho tiempo, ni tampoco premio... La solución es el **reloj de arena.**

PUZLE 53
Enciclopedia magna



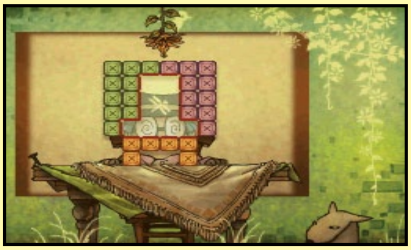
El único libro que no se puede sacar sin antes sacar otro para poder agarrarlo es el **número 8**.

PUZLE 54
Dentro de la bolsa



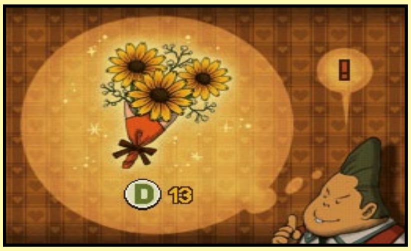
Tienes que hacer la forma del sombrero de Layton. Mira el dibujo para ver cómo colocar las piezas.

PUZLE 55
Un sombrero enorme



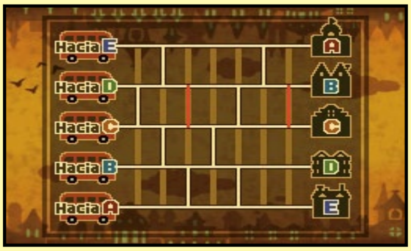
Para hacer el sombrero mas pequeño, utiliza el dibujo que hay entre las piezas. Mira la imagen para ver el resultado.

PUZLE 56
Flores de la suerte



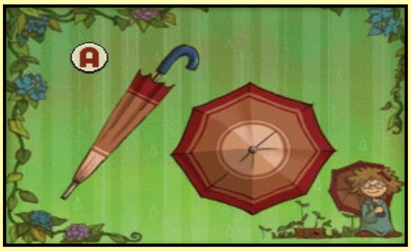
El ramo que tienes que elegir es el **D**. Habrás ganado el siguiente circuito para el trenecito y podrás ir hacia el norte.

PUZLE 57
Recorridos caóticos



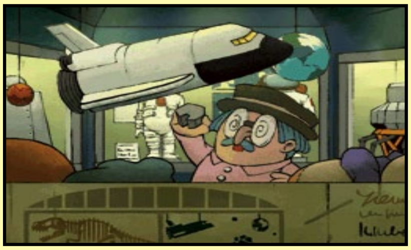
Tienes que ponerlos entre la segunda y tercera línea, exactamente como muestra la imagen.

PUZLE 58
El paraguas ideal



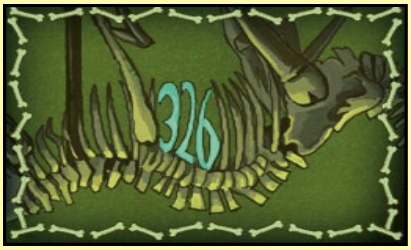
El paraguas que quieres es el **A**, pues al abrirse se forman círculos con los colores que tiene en la punta.

PUZLE 59
Visita guiada



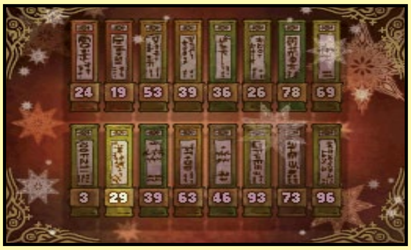
La sala correcta es la que está en el piso superior a la derecha, es decir la dedicada al **espacio exterior.**

PUZLE 60
Huesos cretácicos



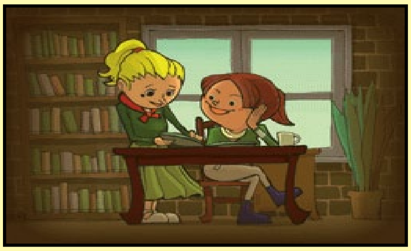
Fíjate con atención en los tres huesos del centro para saber cuál es el número sin tener que contarlos. Es **326**.

PUZLE 61
¿Y ese archivador?



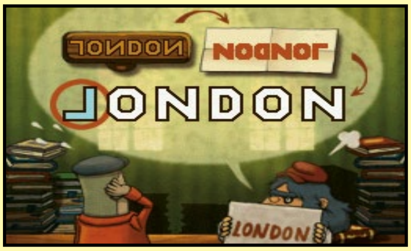
El archivador que necesitas es el **29**. Fíjate que en la imagen aparece iluminado. ¡Qué sistema más confuso usan!

PUZLE 62
Mi mejor amiga



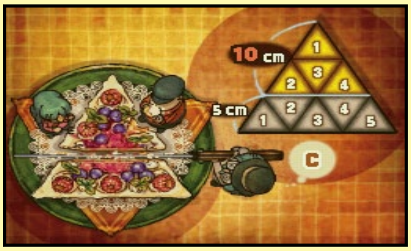
La chica es la marcada con la letra **E**, aunque en la imagen no puedas verle el lunar ya que aparece de lado.

PUZLE 63
La errata del hijo



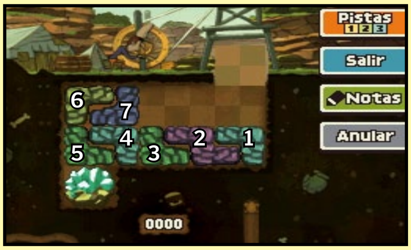
La letra que está mal escrita es la **L**. Si haces la prueba del espejo, te saldrá enseguida la respuesta correcta.

PUZLE 64
Cortar la tarta



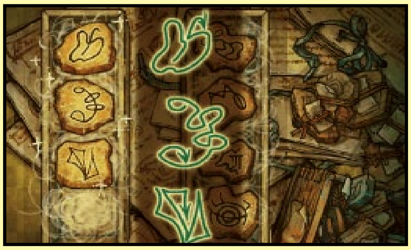
La tarta se tiene que cortar a 10 cm para que sea como dice el chico. Así que la respuesta correcta es la **C**.

PUZLE 65
Mueve los escombros



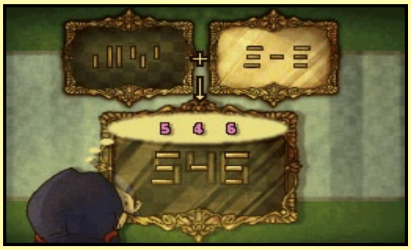
Primero mueve el 1 hacia arriba del todo y pon el 2 debajo suyo. Ahora pega el 3 al 2 y el 4 debajo del 2. Mueve el 5 para ponerlo al lado del 4 y a su vez el 7 al lado del 5. Saca la piedra y ponla entre el 3 y el 6. Pon el 7 donde estaba la piedra. Luego pega el 5 a la izquierda del todo y a su lado pon el 4. Seguidamente sitúa el 3 al lado del 4 y luego pon pegado a este el 2. Baja el 1 para dejar el camino libre y poder sacar la piedra.

PUZLE 66
Ordenando signos



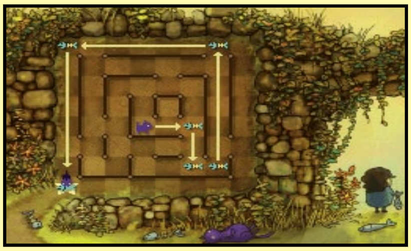
Lo signos de la izquierda se dibujan sin levantar el lápiz y sin pasar dos veces por la misma zona.

PUZLE 67
Números reflejados



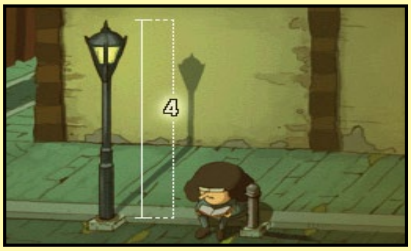
El precio de la noche en el hotel es **546 Libras**. Y ya puede ser un hotel de lujo, porque más de 600 Euros...

PUZLE 68
Gato encerrado



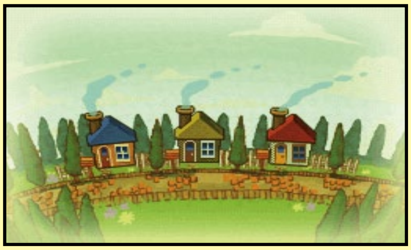
Si quieres ver dónde poner los pescados para llevar el gato hasta la salida, solo tienes que mirar la imagen.

PUZLE 69
La farola alargada



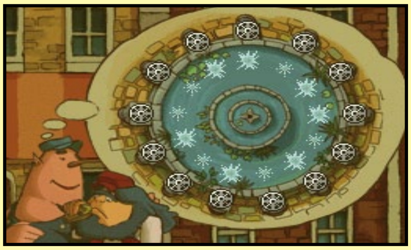
La solución a la pregunta de cuánto mide esta farola es **4 metros**. ¿No te parece que es más pequeña?

PUZLE 70
Buenos vecinos



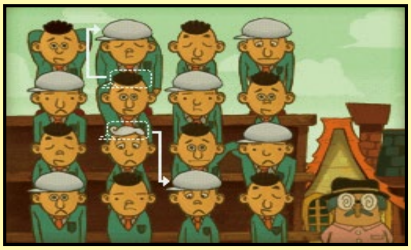
El tejado azul va con la casa naranja a la izquierda; el amarillo, con la casa verde en el medio; y el rojo con la blanca.

PUZLE 71
Duelo en la fuente



Crea dos grupos de **5 grifos** a cada lado del que tú abras. Repite lo que él haga en el otro grupo de grifos, y ganarás.

PUZLE 72
Cambio de gorras

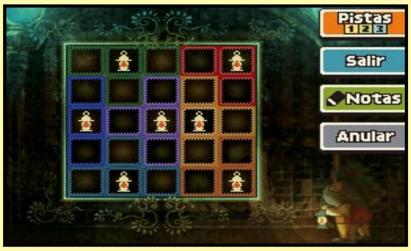


Como falta una gorra, debes buscar a uno que tiene el pelo blanco y la gorra puesta. Está todo en esta imagen.

PUZLE 73
Cogiendo botellas

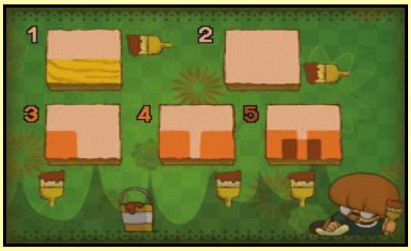
Coge 2 botellas. Después, debes coger un número de botellas que sume 4 contando las que ha cogido tu contrincante.

PUZLE 74
Siete lamparas



Para iluminar la casa usando las 7 lámparas, mira esta imagen y enseguida sabrás lo que tienes que hacer

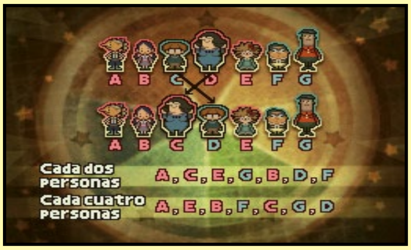
PUZLE 75
Capas de pintura



Hace falta pasar la brocha **5 veces** para pintar el dibujo con las condiciones que enuncia el puzle.

PUZLE 76

¡Cambio de sitio!

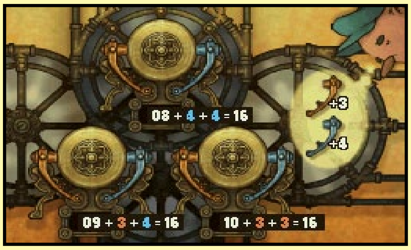


Cada dos personas A, C, E, G, B, D, F
Cada cuatro personas A, E, B, F, C, G, D

En realidad solo necesitas cambiar de posición a **C y D**. Pero comprueba esta foto si tienes dudas.

PUZLE 77

Suenan las campanas

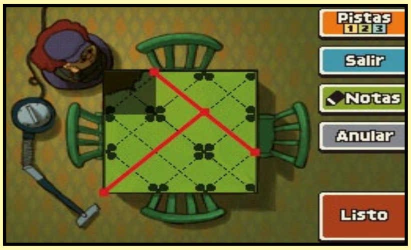


08 + 4 + 4 = 16
09 + 3 + 4 = 16
10 + 3 + 3 = 16

El martillo rojo aumenta su contador en 3, el azul en 4. Toca el nº de veces de la foto con cada martillo hasta 16.

PUZLE 78

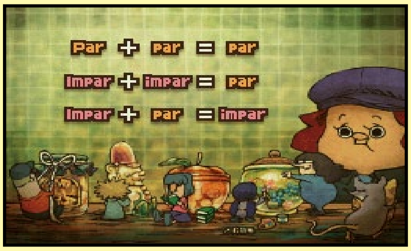
Mantel de la suerte



Tienes que cortarlo como se ve en la imagen. Dos cortes rectos por las líneas de puntos, para que queden tres trozos.

PUZLE 79

Sumas dulces

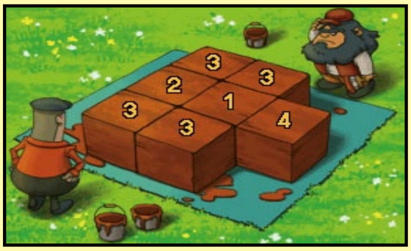


Par + par = par
Impar + impar = par
Impar + par = impar

Averiguar qué frasco contiene 6 golosinas no es fácil. Así que lo mejor es que memorices la respuesta: la **C**.

PUZLE 80

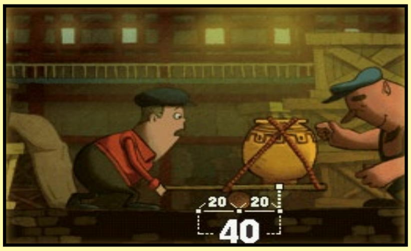
Pinta el pedestal



Esta imagen muestra las caras que están pintadas en cada cubo. La respuesta correcta es **7**.

PUZLE 81

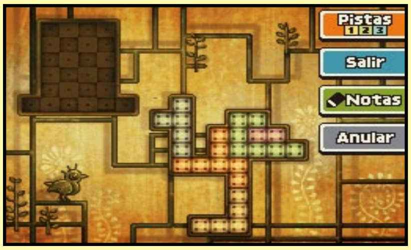
El leño rodante



La jarra avanzará 40 centímetros (20 el leño + 20 el tablón) después de una vuelta completa del leño.

PUZLE 82

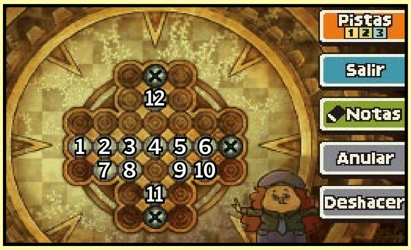
El avestruz



Mira la imagen para ver como colocar las piezas. Ten en cuenta que se pueden girar y voltear.

PUZLE 83

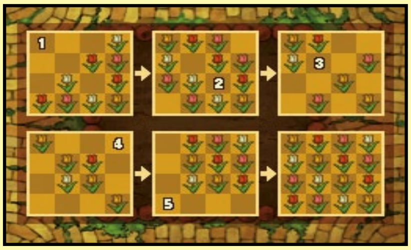
Canicas plateadas



Mueve la canica número 7 hacia arriba. Luego la 4 hacia la izquierda. Ahora mueve la número 1 hacia la derecha. A continuación la 8 hacia arriba. Con la 7 salta hacia la derecha y con la 12 hacia abajo. Con la 10 salta a la izquierda y luego hacia arriba. Salta con la 6 a la izquierda y luego con la 10 hacia abajo. Por ultimo coge la canica número 11 y salta hacia arriba para quitar la única que queda. Ya está todo hecho.

PUZLE 84

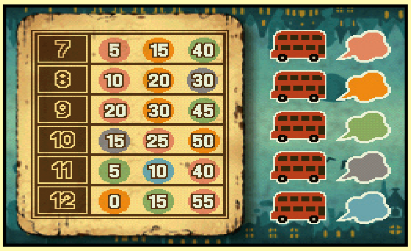
Rellena el parterre



Para llenar el parterre con todas las flores, mira esta foto para saber en qué casilla tienes que tocar paso a paso.

PUZLE 85

La parada del bus

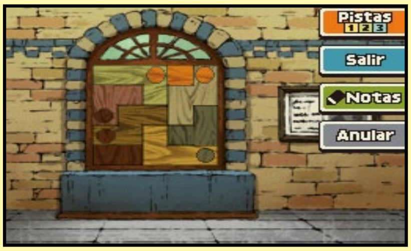


7	5	15	40
8	10	20	30
9	20	30	45
10	15	25	50
11	5	10	40
12	0	15	55

Hacen falta 5 autobuses para cubrir todos los horarios de salida que se indican en el enunciado del puzle.

PUZLE 86

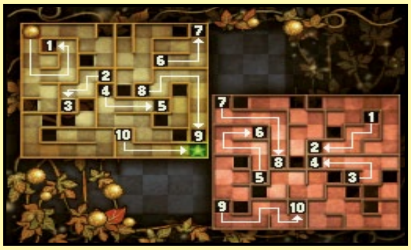
¡Tapa la ventana!



Mira aquí cómo colocar los tablones para que la pared quede cubierta. Recuerda que puedes voltearlos y girarlos.

PUZLE 87

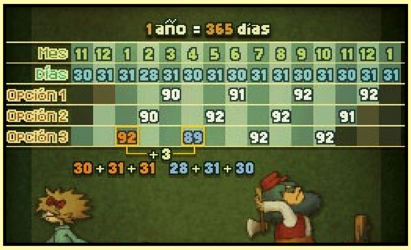
Laberinto doble 2



Si no sabes bien cómo llegar, mira la imagen y verás por dónde tienes que llevar la bola.

PUZLE 88

Leña al fuego



1 año = 365 días

Mes	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1
Días	30	31	31	28	31	30	31	30	31	31	30	31	30	31	31
Opción 1					90			91			92			92	
Opción 2				90			92			92			91		
Opción 3			92			89			92			92			

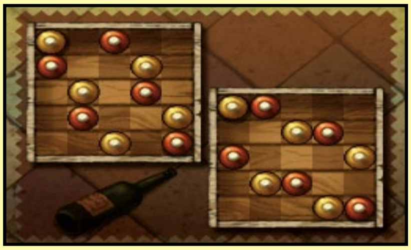
+3

30 + 31 + 31 28 + 31 + 30

¿En qué mes estamos? Sabiendo que solo se quemarán 28 fardos de leña en febrero... estamos en **noviembre**.

PUZLE 89

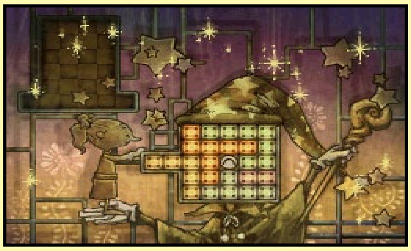
Enología



Coloca las botellas de una de las dos formas que aparecen en la imagen. Ya verás cómo se conserva el vino...

PUZLE 90

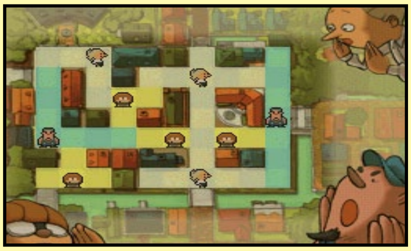
El titiritero



Para convertir el sombrero en la cabeza del muñeco, solo tienes que colocar las piezas como ves en la imagen.

PUZLE 91

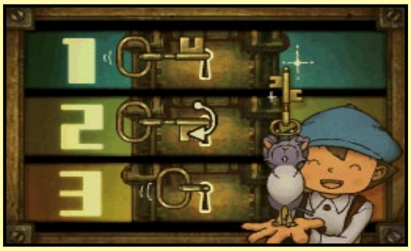
¡Evacuación!



En la imagen puedes ver donde colocar a las 9 personas del puzle para que se las pueda oír en todas las calles.

PUZLE 92

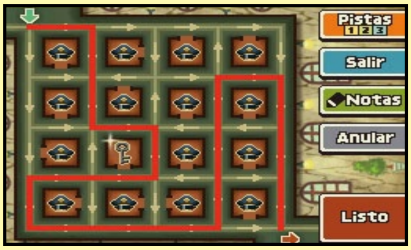
Tres llaves



La llave correcta es la **A**. Puedes meterla en la cerradura hasta la mitad, girarla e introducirla hasta el final.

PUZLE 93

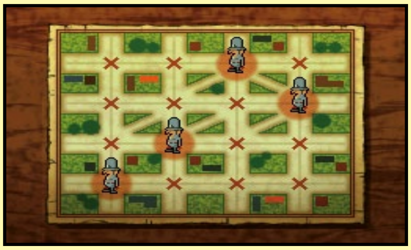
Ruta de escape



Sigue el camino que se muestra en la imagen para llegar a la salida sin que te vea ningún policía.

PUZLE 94

Vigilando las calles



Tienes que poner a los vigilantes como aparece en la imagen para que el pueblo quede protegido.

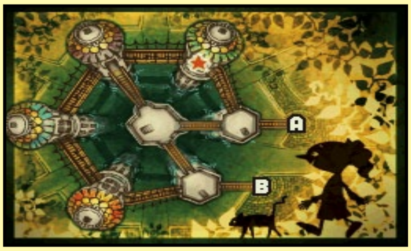
PUZLE 95

Buscando una casa

El portal es el **64**. Tu amigo vive en ese portal. ¡Qué bien! Bastaba con saber las tablas de multiplicar.

PUZLE 96

Siete torres



La torre es la de arriba a la derecha. Llegas tras cruzar dos, tres, cuatro o cinco puentes, pero nunca seis.

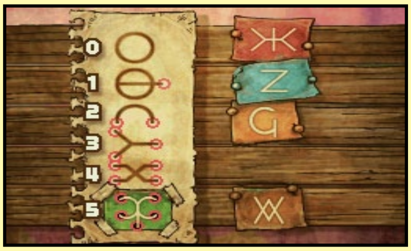
PUZLE 97

¿Cuántos amigos?

Son **5**. El truco está en el enunciado de la pregunta: cuántos amigos fueron a la fiesta, y no cuántos reparten bombones.

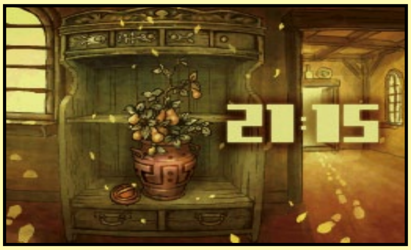
PUZLE 98

Un código secreto



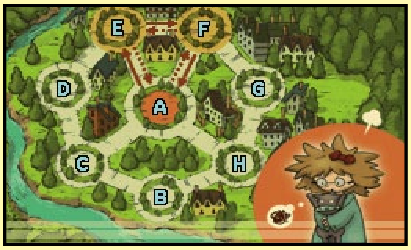
La solución es la **D**. Lo sabes por el número de terminaciones que tiene cada dibujo.

PUZLE 99
La vasija del tiempo



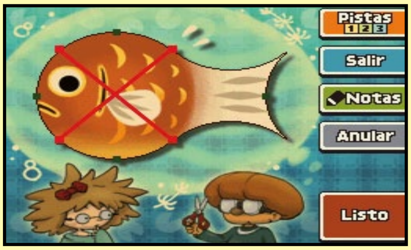
El relieve de la **vasija D** parece tener escrito nueve y cuarto, tal y como aparecería en un reloj digital.

PUZLE 100
Gato a la fuga



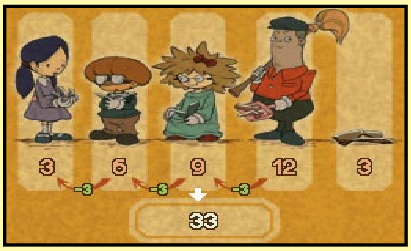
Tienes dos recorridos para atrapar al gato en cuatro turnos: una es **F, E, A** y la otra es **E, F, A**.

PUZLE 101
Un pez cuadrado



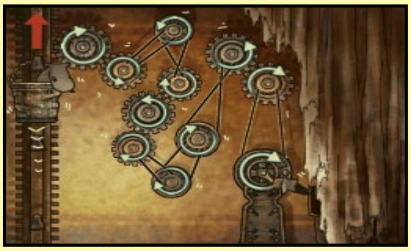
Tienes que cortar la parte circular del pez con dos cortes iguales, formando una X como en la imagen.

PUZLE 102
Un cristal roto



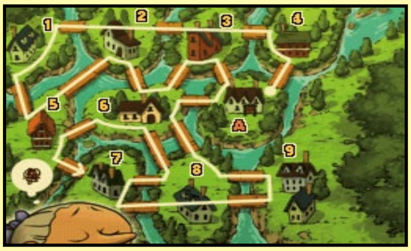
Hay **33** trozos de cristal. Los amigos recogieron 3, 6, 9 y 12 trozos, y hay que sumar los tres del suelo.

PUZLE 103
Engranajes y poleas



El cubo **subirá**. El mecanismo es complejo, pero si te fijas con atención te darás cuenta de que ¡sube!

PUZLE 104
De puente en puente

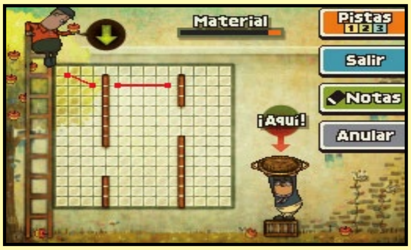


Es la casa **7**. Además, si te das cuenta, tomes la ruta que tomes, nuestro amigo siempre acabará en la misma casa.

PUZLE 105
El ramo repartido

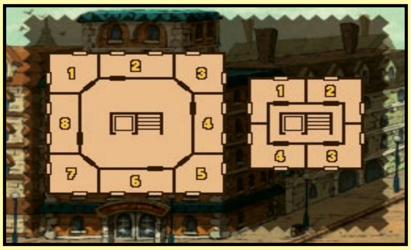
El ramo tenía **63 rosas**. Tu ingenio y perspicacia valen la bonita cantidad de 30 Picarats.

PUZLE 106
¡Manzanas van!



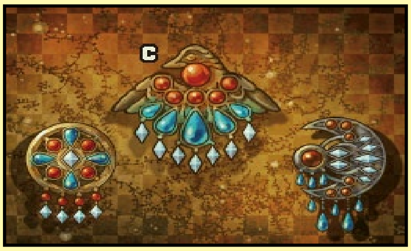
Hay varias soluciones para que la manzana caiga dentro del cesto; la de la imagen es una de ellas.

PUZLE 107
Capacidad hotelera



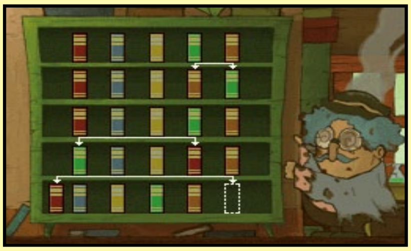
Hay **40** habitaciones en el hotel. Las escaleras y el ascensor están en la parte central, donde no hay ventanas.

PUZLE 108
Colgante mágico



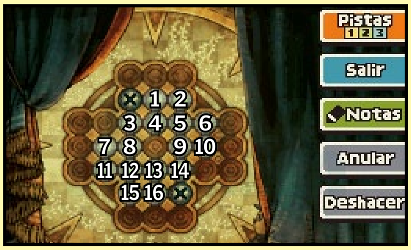
El colgante correcto es el **C**. ¿Te imaginas qué mágicos poderes ocultará este bello colgante?

PUZLE 109
Ordenando libros

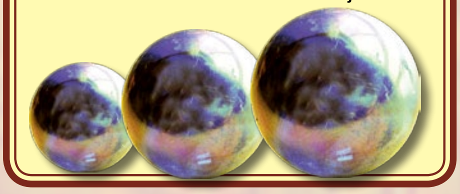


Hay que tener en cuenta que los libros no tienen que quedar alineados. Mira la imagen si no te queda claro.

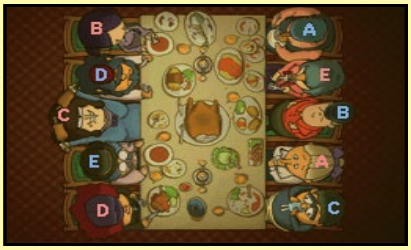
PUZLE 110
16 canicas plateadas



Primero mueve el 11 hacia arriba y el 6 hacia abajo. Luego el 16 hacia arriba y seguidamente a la izquierda. Ahora baja el 1 y luego muévelo a la izquierda. Salta con el 15 hacia arriba y con el 2 hacia abajo. Ahora mueve el 11 de la esquina superior izquierda a la derecha. Mueve la que está en la esquina superior derecha hacia el centro y luego hacia arriba. La de la izquierda del todo hacia la derecha. Mueve la de la derecha del todo hacia la izquierda. Te quedan tres: mueve la que está abajo del todo hacia arriba y por último la que está arriba del todo hacia abajo.

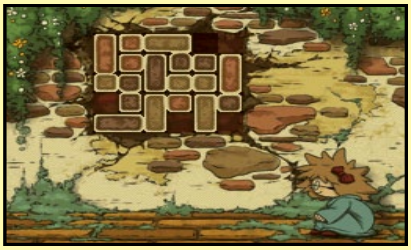


PUZLE 111
Cena de parejas



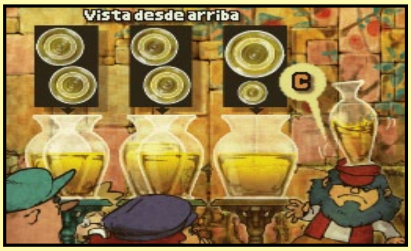
La esposa C está sentada en la **silla 2**. A está en la 5, D en la 3, B en la 1 y E en la silla 4.

PUZLE 112
Arregla la pared



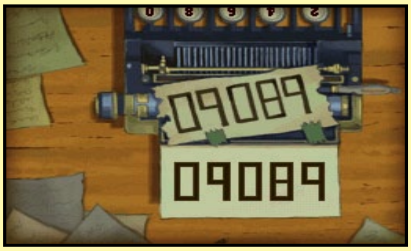
En la imagen puedes ver cómo tienes que situar los bloques para tapar el bonito agujero de la pared.

PUZLE 113
Jarras de cristal



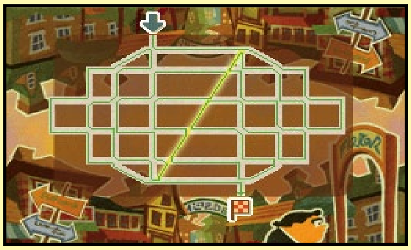
La respuesta a qué tendero vende la jarra más grande de las que hay en el bar es la **C**.

PUZLE 114
Tecleando números



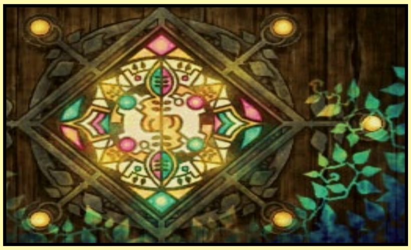
El tiempo mínimo son **5 segundos**. Basta con escribir el número al revés y después le das la vuelta.

PUZLE 115
Atajo en el mercado



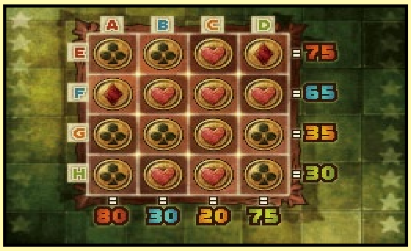
En la imagen ves dónde hay que trazar la línea para llegar a la salida pasando una vez por cada calle sin repetir camino.

PUZLE 116
Vidriera de colores



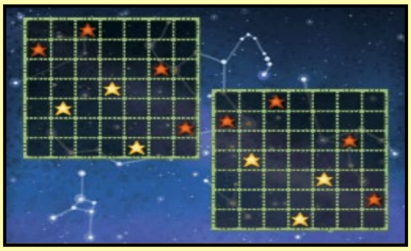
Fíjate en las esquinas con triángulos de colores y úsalas para ordenar los trozos. El triángulo rosa en la parte de arriba.

PUZLE 117
Fichas valiosas



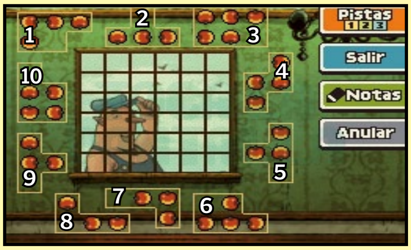
Mira la imagen para saber qué fichas tiene cada visitante. Habrás visto que en la columna C debe haber 4 corazones.

PUZLE 118
Cielo estrellado



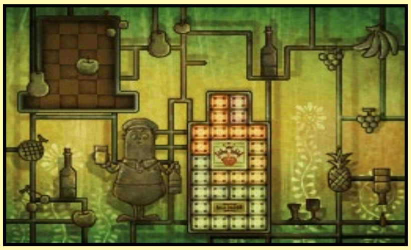
Tiene dos soluciones posibles, mira la imagen para ver ambas y elige la que más te convenza.

PUZLE 119
Fichas valiosas



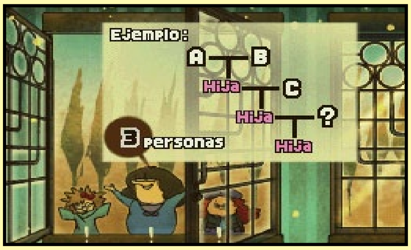
Pon el 1 en la esquina superior izquierda tal como está. Ahora lleva el 8 a la esquina superior derecha y gíralo una vez en el sentido contrario a las agujas del reloj. El 3 va en la esquina inferior derecha y tendrás que girarlo 2 veces en el sentido de las agujas del reloj. El 6 tienes que ponerlo en la esquina inferior izquierda girándolo una vez en el sentido de las agujas del reloj. El siguiente es el 5, que tienes que ponerlo tapando los 3 huecos que hay en la zona de la derecha. El 4 tienes que invertirlo y luego girarlo una vez en el sentido de las agujas del reloj para ponerlo en el hueco de la parte de abajo. Ahora gira el 9 una vez en el sentido contrario y ponlo tapando el hueco que hay en la columna de la izquierda. El 2 ponlo en la fila que tiene los tres huecos y luego el 10 tapando los cuatro huecos que quedan.

PUZLE 120
Una botella de zumo



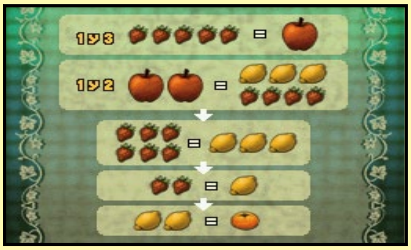
Convertir el sombrero en botella es fácil si miras en la imagen cómo hay que colocar las piezas.

PUZLE 121
Familia detectivesca


Ejemplo:
A
B
Hija
C
Hija
?
Hija
3 personas

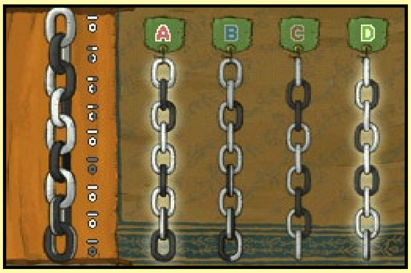
El numero mínimo de personas que hay el jardín es **3**. Dos de los tres detectives están casados, el tercero es su yerno.

PUZLE 122
Dieta equilibrada



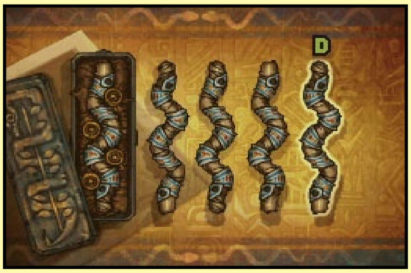
Una naranja pesa lo mismo que **2 limones**. Una manzana pesa lo mismo que 5 fresas, y un limón lo que dos fresas.

PUZLE 123
La misma cadena



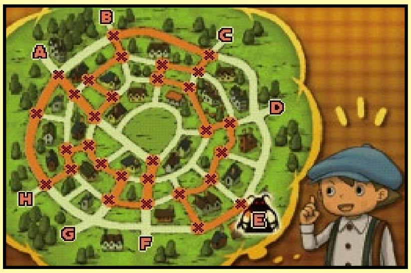
Las dos cadenas que son iguales son las que tienen las letras **A y D**.

PUZLE 124
Momias ofidias



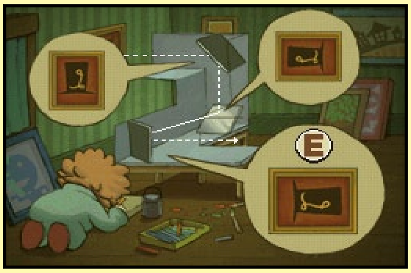
La réplica correcta es la **D**, pero está boca abajo.

PUZLE 125
Ruta del espectro



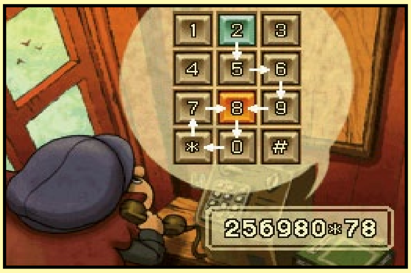
La solución es la **E**. El espectro se ha ido por esa calle.

PUZLE 126
Espejito, espejito



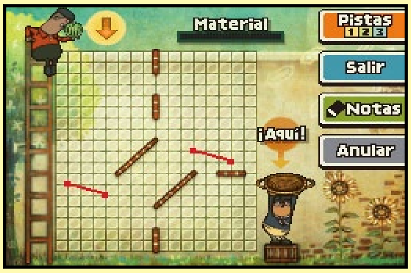
Este puzle es sencillo. La imagen que verá es la **E**.

PUZLE 127
El último dígito


1 2 3
4 5 6
7 8 9
* 0 #
256980*78

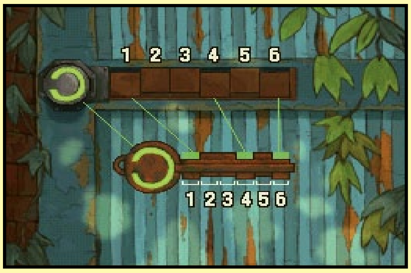
El último dígito que pulsó nuestro misterioso personaje fue el **8**.

PUZLE 128
La sandía saltarina


Material
Pistas
Salir
Notas
Anular
¡Aquí!

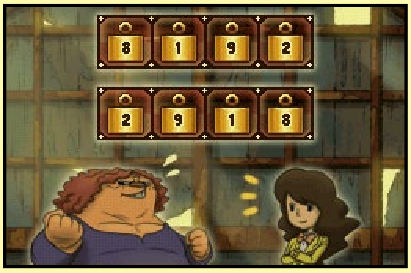
Pon las tiras donde salen en la imagen y lo habrás resuelto.

PUZLE 129
La puerta oxidada


1 2 3 4 5 6
1 2 3 4 5 6

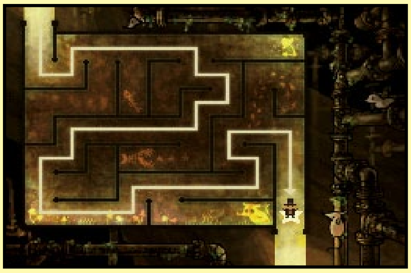
La llave sirve para ver cómo tienes que poner el pomo y los botones.

PUZLE 130
Las cuatro pesas



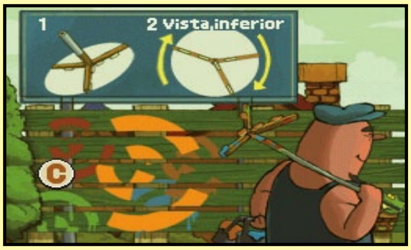
Tiene dos soluciones: la primera es **2918** y la segunda **8192**.

PUZLE 131
Laberinto oscuro



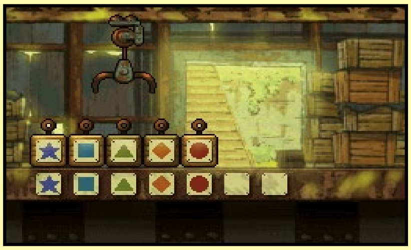
En la imagen puedes ver el camino que tienes que seguir.

PUZLE 132
BROCHAS GIRATORIAS


1
2 Vista inferior
C

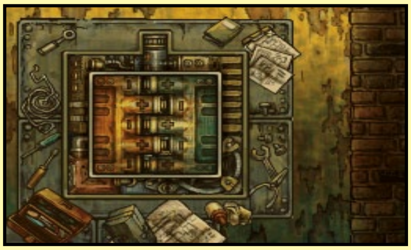
De los cuatro discos, el único que quedará pintado es el **C**. ¿Para qué querrá un disco pintado?

PUZLE 133
GRÚA DE CARGA



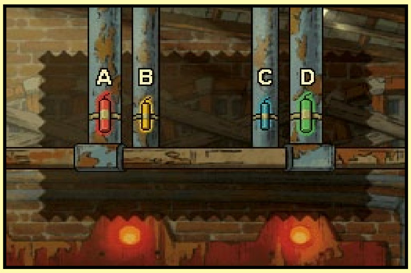
Círculo y triángulo, a la dcha. Círculo y estrella, a la izq. Círculo y cuadrado, a la dcha. Cuadrado y triángulo, a la izq.

PUZLE 134
PIEZAS DE MOTOR



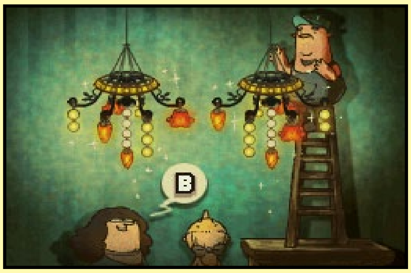
Primero pon las piezas en las que no hay + y -. Las otras dos tendrás que ponerlas encima.

PUZLE 135
LOS CUATRO PILARES



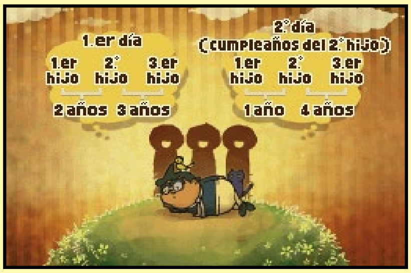
El rojo va en el A, el amarillo en el B, el azul en el C y el verde en el D.

PUZLE 136
LA MISMA LÁMPARA



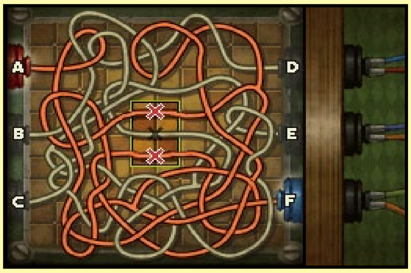
No busques más. La lámpara igual a la que tenías es la B.

PUZLE 137
¿CUANTOS HERMANOS?


1.er día
1.er hijo
2.º hijo
3.er hijo
2 años
3 años
2.º día
(cumpleaños del 2.º hijo)
1.er hijo
2.º hijo
3.er hijo
1 año
4 años

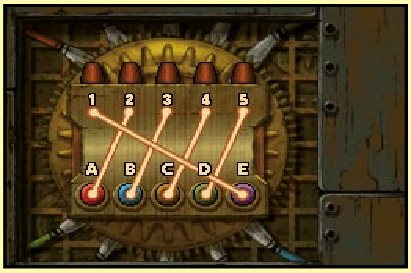
Tres es el número mínimo de hijos que puede haber en esta familia.

PUZLE 138
CORTANDO CABLES



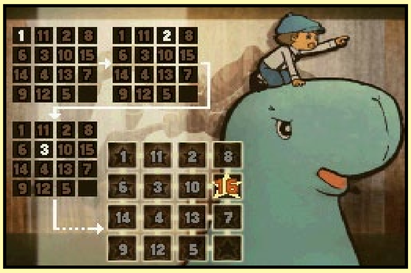
Tienes que cortar el cable superior y el inferior, pero no el del medio.

PUZLE 139
APAGÓN CONTROLADO


1
2
3
4
5
A
B
C
D
E

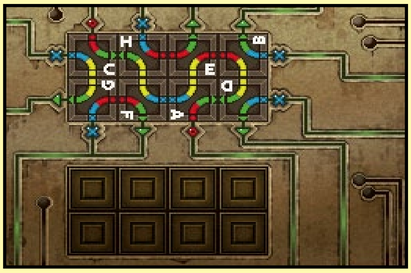
Para apagar todas las lamparas, solo tienes que pulsar **A y D**.

PUZLE 140
¡EL PRÓXIMO ATAQUE!


1 11 2 8
6 3 10 15
14 4 13 7
9 12 5

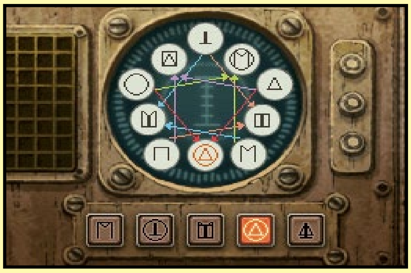
El próximo ataque será a la derecha del todo, en la casilla 15.

PUZLE 141
LA CONEXIÓN ROJA



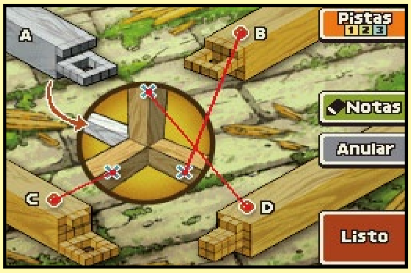
En la imagen tienes la colocación exacta de los puzles.

PUZLE 142
ENIGMÁQUINA



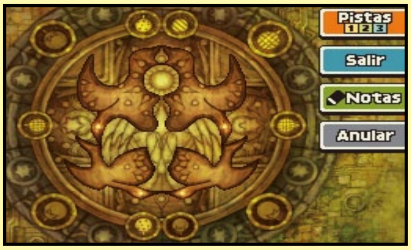
Elige el triángulo dentro del círculo. Mira la foto para ver cómo se forma.

PUZLE 143
LA LAYTONCATAPULTA


A
B
C
D
Pistas
1 2 3
Notas
Anular
Listo

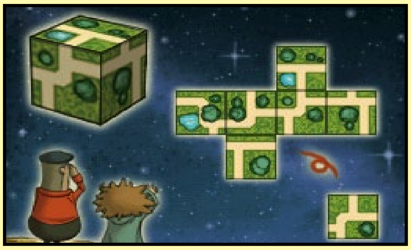
Si no consigues hacerlo, mira la imagen para ver cómo se unen.

PUZLE 144
El emblema del lago



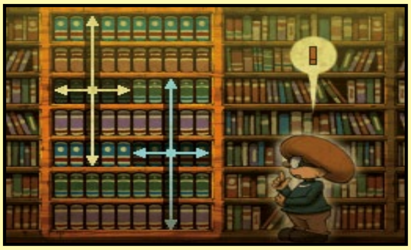
Toca las 4 frutas que son iguales en forma y dibujo. Gira cada uno de los 4 pájaros 2 veces. Formarás este dibujo.

PUZLE 145
El planeta cúbico



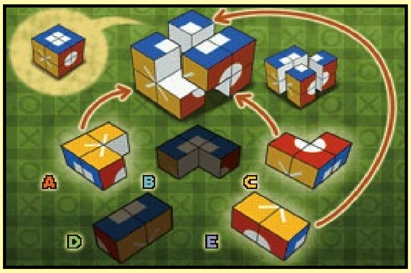
Uno de los lados de la pieza principal no tiene carretera, así que los que coincidan con ese lado tampoco tendrán.

PUZLE 146
Setenta libros



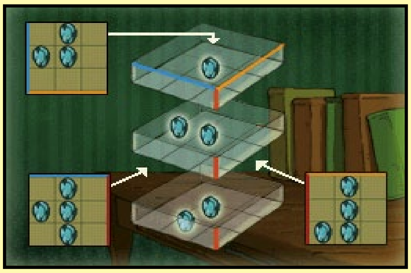
Según sus indicaciones, el mínimo que tienes que sacar es **18**. Dos libros posibles más los de sus alrededores.

PUZLE 147
Cubo tricolor



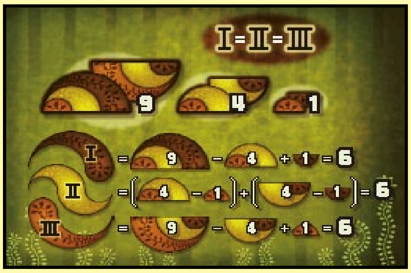
Las piezas que forman el cubo tricolor son la **A, la C y la E**.

PUZLE 148
Joyas en cajas



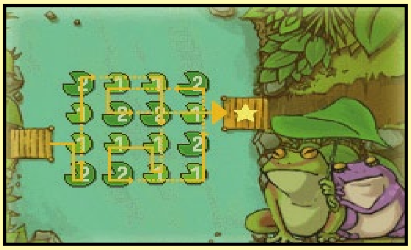
Hay 5 joyas en total. Tu amigo las había puesto dentro de las cajas.

PUZLE 149
Canica fraccionada



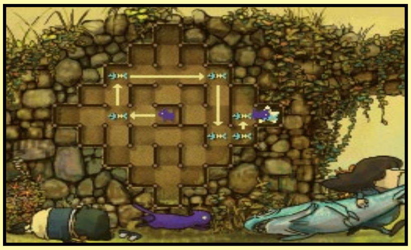
En realidad las formas son iguales, mira la imagen para ver la explicación.

PUZLE 150
Rana enamorada



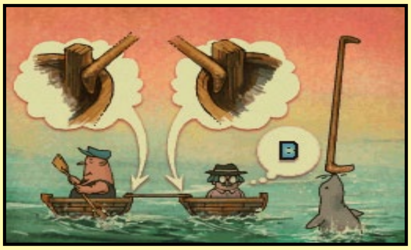
No hay un solo camino, pero puedes seguir este, que es el que muestra el propio juego.

PUZLE 151
¡Convence a la gata!



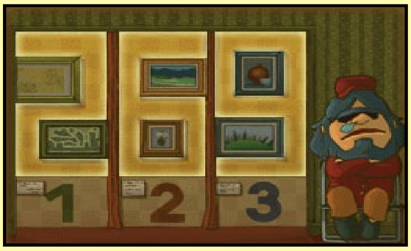
Mira la imagen para ver donde colocar los peces. La gata se zampará los siete pescaditos.

PUZLE 152
Una herramienta útil



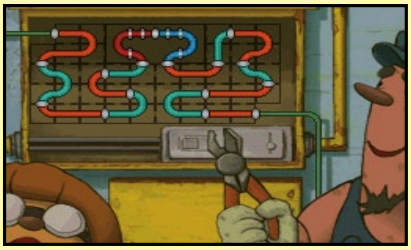
La solución es la **B**, ya que puede usarse para engancharse a otras embarcaciones.

PUZLE 153
Valor artístico



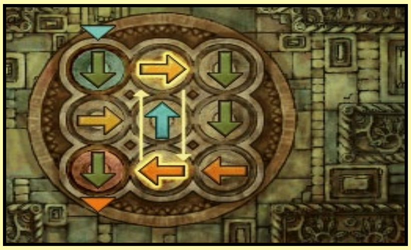
La posición de los cuadros dibuja los números. Los cuadros de la sección 3 cuestan **9 millones**.

PUZLE 154
El cable retorcido



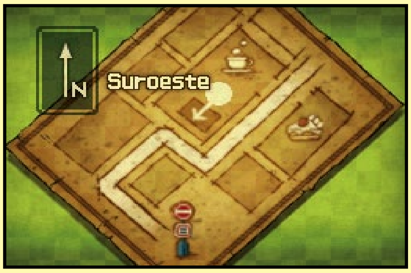
Mira la imagen para ver como hay que colocar los cables para arreglar el circuito electrónico por fin.

PUZLE 155
Dirección única



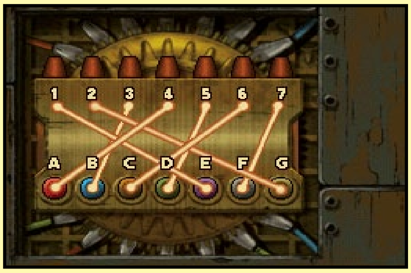
Tienes que cambiar la flecha del medio superior por la que está en la parte inferior, también en el medio.

PUZLE 156
¿HACIA DÓNDE MIRO?



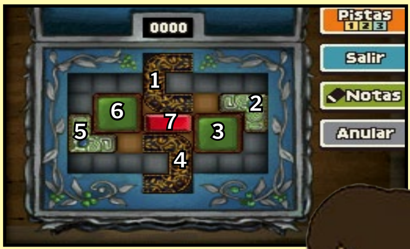
¡Resuelto el enigma! Está mirando en la dirección suroeste.

PUZLE 157
APAGÓN CONTROLADO 2

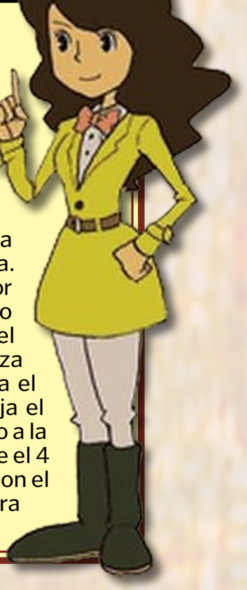


Al final es bastante simple, tienes que pulsar cada botón una vez.

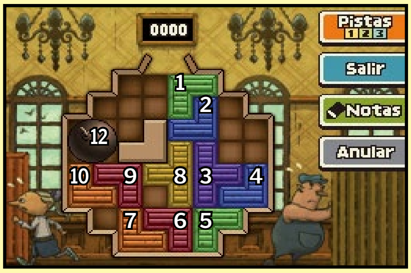
PUZLE 158
SIMPLES JOYAS



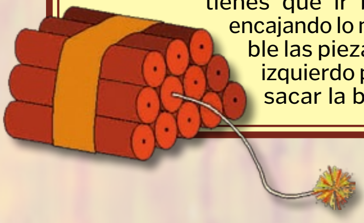
Mueve el 6 hacia arriba y el 3 hacia la esquina inferior derecha. Mueve el 7 hacia la derecha y encaja el 4 con el 5. Ahora baja el 1 dos espacios y encaja el 7 en medio. Baja el conjunto que acabas de hacer hasta abajo. Pon el 2 encima del 7 y mueve el 6 hacia la esquina superior derecha. Sube el 2 a la esquina superior izquierda y sube el conjunto del 1 y el 7 hasta arriba del todo. Pon en su sitio la pieza 4 y baja el 5. Ahora coloca el el 2 encajado con el 5. Baja el conjunto del 1 y el 7 y pégalo a la pared izquierda. Ahora sube el 4 y ponlo en su sitio y luego pon el conjunto 1 y 7 en su sitio para terminar el puzle.



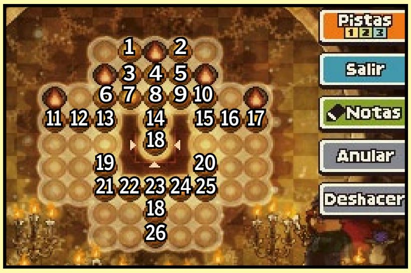
PUZLE 159
PÁNICO EXPLOSIVO



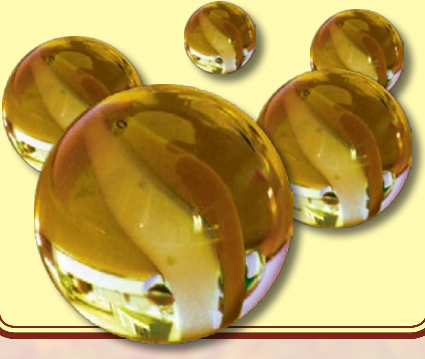
Mueve el 1 encima del 11 y sube el 2 hacia arriba. Pega el 3 en la esquina superior izquierda y pon debajo el 4. Ahora sube el 8 entre el 11 y el 3 y pon el 5 debajo del 4. Ahora pon el 6 debajo del 8 y pon debajo suyo el 7. Pon ahora el 9 pegado en la esquina inferior izquierda y pega a su lado el 7. Baja el 6 y pon encima suyo el 10. Ahora mueve la bomba debajo del 11. Baja el 1 y encájalo con el 11. Pega el 2 en la esquina superior izquierda y sube el 8. Tras él, sube el naranja también y pon la bomba debajo. Ahora sube el 9 y pégalo en el lado izquierdo de la bomba. Sube ahora el 8 por el lado izquierdo hasta donde puedas y saca el 6 para ponerlo debajo del 8. Pon la bomba ahora en la esquina inferior izquierda. Baja el 7 y pon encima suyo el que está encima de la bomba. Ahora sube la bomba y mueve el 7 debajo suya. Encaja el que estaba encima del 7 a su lado otra vez y baja el 8 hasta abajo. Sube el 3 y pégalo al 11. Ahora sube el 8 y ponlo debajo del 3. Ahora pon el 5 en el hueco que queda abajo y baja también el 4. Sube el 8 al lado del 3 y mueve el 4 al lado de la bomba. Baja el 8 entre la pared y el 4 y luego pon encima suyo el 3. Sube el 4 hasta la salida y pon la bomba debajo. Ahora saca hacia arriba la pieza del medio de la parte de abajo y mueve la de su izquierda hacia la derecha. Ya solo tienes que ir bajando y encajando lo mejor posible las piezas del lado izquierdo para poder sacar la bomba.



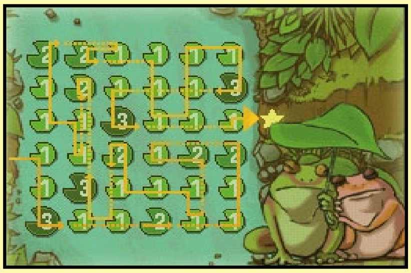
PUZLE 160
27 CANICAS DORADAS



Primero salta con la 21 hacia arriba y haz lo mismo con la 25. Ahora con la 23 salta hacia la izquierda y con la 27 hacia arriba. Vuelve a saltar con la 27 hacia la derecha y con la 15 hacia abajo. Haz lo mismo con la 13. Ahora salta con la 23 hacia arriba sobre la que acabas de utilizar. Haz lo mismo en el lado contrario con la 27 sobre la 15. Ahora con el 11 salta hacia la derecha y haz lo mismo en el lado contrario con el 17 hacia la izquierda. Ahora con el 9 salta hacia la derecha y vuelve a hacer lo mismo en el lado opuesto con el 7 sobre el 6. Salta con el 27 hacia arriba y haz lo mismo con el 23. Con el 7 salta hacia la derecha y con el 9 hacia la izquierda. Con el 8 salta hacia la izquierda y con el 1 hacia abajo. Ahora con la del medio salta hacia arriba y luego hacia la derecha. Con el 2 salta hacia abajo. Ahora salta con el que está más a la derecha hacia la izquierda. Ahora con el de arriba salta hacia abajo. Por último salta con el que está en la izquierda hacia la derecha y luego hacia abajo.

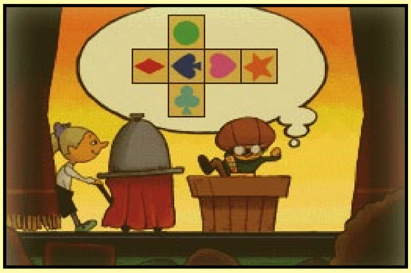


PUZLE 161
RANA ENAMORADA 2



Mira la imagen para descifrar el camino por el que ir.

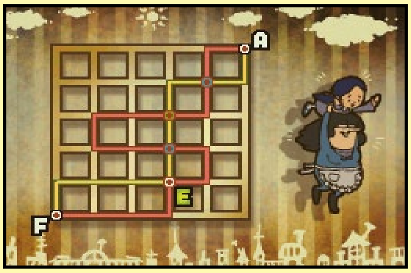
PUZLE 162
UN MAZO DE DISEÑO



En la foto puedes ver cómo tienes que colocar las pegatinas.

PUZLE 163

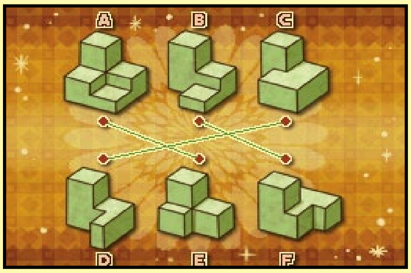
DESENCUENTRO



Se encontrarán en E, con la madre en 2º recorrido y la hija en el 3º.

PUZLE 165

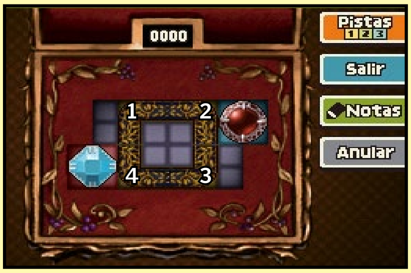
TRES CUBOS



Tienes que unir el A con el E, el B con el F y el C con el D.

PUZLE 164

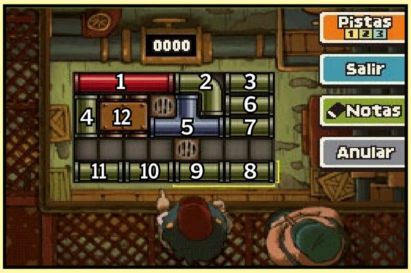
JOYA ROJA, JOYA AZUL



Primero mueve el lado 1 hacia atrás y sube el lado 4 para encajarlo entre el 1 y el 2. A continuación mueve la pieza 3 hacia atrás y luego pega a su lado la joya azul. Baja la pieza 1 y colócala donde estaba la joya azul. Luego mueve el lado 4 y pégalo a la izquierda, a su vez mueve también la pieza 2 para pegarla a la pieza 4. Entonces tienes que mover la joya azul hacia la izquierda. Ahora sube la pieza 3 al lado de la pieza 2. Mueve la joya azul hacia la derecha del todo y después pon a su lado la pieza 1. Ahora tienes que poner la pieza 4 en el hueco rojo. Baja la pieza 2 y coloca encima suyo la pieza 3. Saca la joya roja y muévela hacia la izquierda para poner en su sitio la joya azul. Mueve la pieza 1 hacia la derecha y baja la joya roja. Lleva a la izquierda la pieza 3 y pon a su lado la 2. Saca la pieza 4 y súbela en el hueco que queda. Ahora pon la joya roja en su lugar. Mueve la parte 1 hacia la izquierda y baja a su sitio la pieza 3. Pega la pieza 1 a la pieza 3. A continuación pon en su sitio la pieza 2 y coloca justo a su lado la pieza 4. Ahora tienes que subir la joya roja al hueco que ha quedado arriba. En el hueco que ha dejado la joya pon la pieza 1 y mueve a su lado la pieza 3. Baja la pieza 4 y pon debajo de la joya azul la pieza 2. Mueve la pieza 4 pegada a la 2. Ahora mueve la 3 hacia la derecha. Mueve la joya roja hacia la derecha y pon a su lado la pieza 1. Mueve la pieza 3 a la zona roja y baja la pieza 1 al hueco que hay abajo. Mueve la joya roja hacia la izquierda y pon a su lado la joya azul. En el hueco de la joya azul pon la pieza 2 y luego a su lado la 4. Debajo de la 4 pon la pieza 1 y mueve todo hacia la derecha la pieza 3. Vuelve a poner en su sitio la joya roja y mueve la joya azul hacia la izquierda. En el hueco que ha dejado, sube la pieza 3. Ahora mueve la pieza 1 hacia la izquierda, pon a su lado la pieza 4 y luego la 2. Pon en el hueco azul la pieza 3 y mueve la joya azul hacia la derecha. Sube la pieza 1 a la esquina superior izquierda. Mueve la pieza 4 y colócala en su sitio. Mueve la joya azul hacia la izquierda y luego pon debajo la pieza 2. Baja la pieza 3 y ponla al lado de la pieza 2. Mueve la joya azul a su sitio y pon las piezas en su lugar.

PUZLE 166

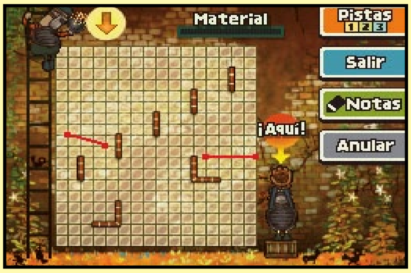
ARREGLANDO TUBERÍAS



Mueve el 9 encima del 8 y pon al lado del 9 el 10. Pega el 11 al 8 y a su lado el 7. Baja el 6 abajo del todo y pon encima el 3. Ahora pega el 2 a la esquina superior derecha y a su lado el 5. Pon el 3 donde estaba el 5 y a su lado pon el 6. Pon debajo del 6 el 7 y mueve el 11 a la derecha del todo. Baja el 10 y pégalo al 11. El 9 al hueco que queda abajo. Mueve la tubería roja a la derecha y sube el 4. Pon la pieza 12 debajo de la 4. Sube el 9 hacia arriba. Mueve el 8 a la derecha. Baja la pieza 12 y sube la 3 arriba a la izquierda. La 6 pégala a la pared de la izquierda y pon a su lado la 7. Pon la pieza azul en la esquina inferior derecha. Ahora sube la pieza 7 al hueco que hay arriba debajo de la pieza roja. Pon la pieza 9 debajo de la 7. Sube la pieza 8 arriba del todo y pon debajo la 10, y a su vez pon la pieza 11 debajo de la 10. Pon la pieza azul pegada a la 11. Pon en la esquina inferior derecha la pieza 2, y encima la pieza 7. Mueve la pieza roja encima de las anteriores, y a su vez encima suya la 3 pegada la derecha. Mueve la 4 a la derecha y sube la 6. Saca la 8 y muévela debajo de la 6, y a su vez pon la 9 debajo de la 8. Baja el 4 una posición y pasa a la derecha el 6, luego el 8 y sube el 9 hasta arriba. Ahora pega el 4 a la pared izquierda. Mueve el 7 hacia la esquina superior izquierda y pon la tubería roja casi pegada la izquierda, dejando un espacio libre. Baja el 3 y pégalo a la tubería roja, pon el 6 encima del 3 y al lado del 6 el 8. Mueve el 9 todo a la derecha y pon el 7 a su lado. Sube el 4 y muévelo a la derecha lo que puedas. Sube la pieza 12 hacia arriba del todo. Pon la pieza 10 en la esquina inferior izquierda. Pon la tubería roja pegada a la parte inferior izquierda y encima suyo, también pegada a la izquierda la pieza 3. Pon la pieza 6 pegada a la 3 y sube la 2 hasta arriba. Ahora sube la pieza azul y pon debajo pegado a la derecha el 11 y pegado a este el 10. Baja la tubería roja hacia abajo. Pon la pieza 6 debajo de la 3 y a su lado la 8. Encima de la 8 pon la pieza 7. Mueve el 9 hacia la izquierda del todo. Sube la pieza 2 a la esquina superior derecha y encaja en el hueco que queda la pieza azul. Pon la pieza 11 debajo de la 2, y la 10 debajo de la 11. Ya puedes poner la tubería roja en su sitio.

PUZLE 167

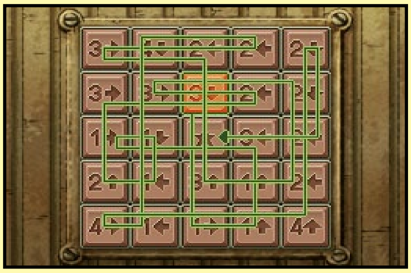
BOMBAS REBOTADORAS



Tienes varias soluciones, en la imagen puedes ver una de ellas.

PUZLE 168

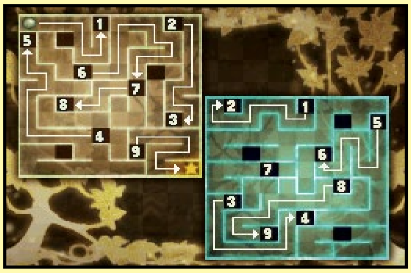
25 BOTONES



La solución está en pulsar el botón que está encima de la estrella.

PUZLE 169

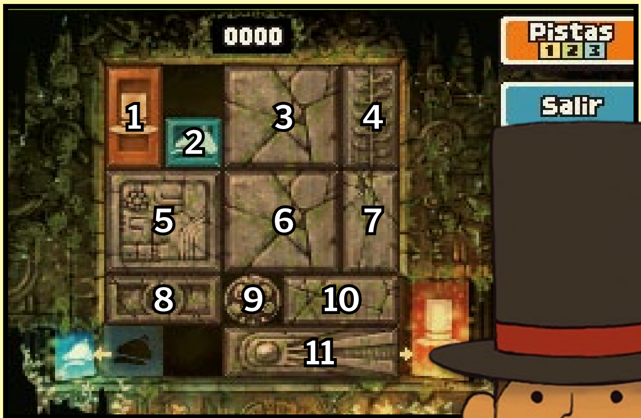
LABERINTO A OSCURAS



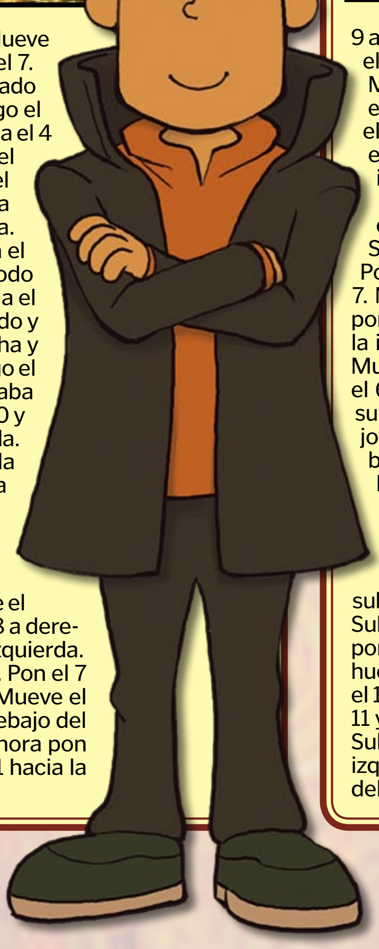
Mira la imagen para poder escapar del laberinto.

PUZLE 170

LA ENORME EVASIÓN. PARTE 1

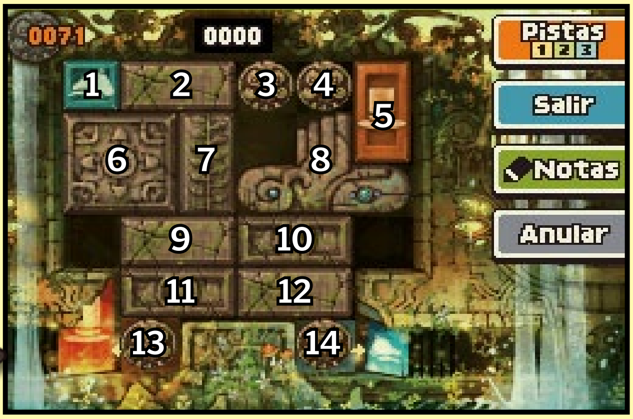


Baja el 8 y el 5. Pon el 2 debajo del 1. Mueve el 3 a la izquierda y luego el 4. Sube el 7. Mueve el 6 a la derecha y sube al 9 al lado del 2. Mueve el 6 a la izquierda y luego el 10. Baja el 7 todo y mueve a la derecha el 4 y el 3. Mueve el 1 a la derecha y sube el 2 y el 9 al hueco que deja el 1. Sube el 5 y el 8. Pega el 11 a la izquierda y baja el 7. Baja el 4, pega el 3 a la derecha. Mueve el 1 a la derecha y pon el 9 en el hueco. Sube el 5 y el 8. Mueve el 10 todo a la izquierda y el 7 a la izquierda. Baja el 4 y pega el 6 a la derecha. Baja el 1 todo y pon encima el 9. Pega el 2 a la derecha y sube el 5. Mete en el hueco el 9 y luego el 2. Sube el 1 arriba. Pon el 2 donde estaba el 1 y el 9 debajo del 1. Sube el 8 y el 10 y mete debajo el 2, pegado a la izquierda. Pon el 9 al lado del 2, y mueve el 6 a la izquierda. Sube el 4 y mueve el 7 a la derecha. Baja el 6 y pon encima el 8. Sube el 10 y pon el 9 encima del 2. Mueve el 6 a la izquierda y el 7 pégalo al 6. Mueve el 11 a la derecha y a su lado el 2. Baja el 9 todo abajo y mueve el 6 a la izquierda. Baja el 4 y mueve el 8 a derecha. Baja el 1 todo y mueve el 3 a la izquierda. Mueve el 8 a la izquierda y sube el 4. Pon el 7 bajo el 4 y mueve el 1 a la derecha. Mueve el 6 a la derecha y sube el 9. Pon el 2 debajo del 9 y mueve el 11 hacia la izquierda. Ahora pon el de Layton en su lugar, mueve el 11 hacia la derecha y baja el de Luke a su sitio.



PUZLE 170

LA ENORME EVASIÓN. PARTE 2



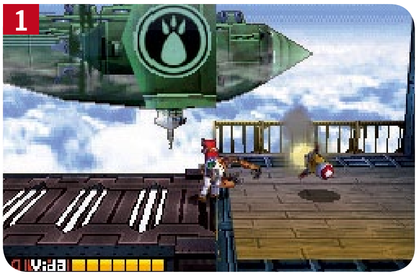
9 a la izquierda y baja el 7. Pon el 3 sobre el 7 y el 4 junto al 3. Mueve el 2 a la derecha. Pon el 3 junto al 1, sube el 7. Mueve el 10 y el 9 a la derecha. Baja el 6 y pon encima pegado a izquierda el 3. Mueve el 7 a la izquierda, baja el 4. Mueve el 7 a la derecha, sube el 3. Sube el 6, pon debajo el 9. Pon el 4 debajo del 8, baja el 7. Mueve el 3 encima del 8 y pon al lado el 1. Mueve el 2 a la izquierda y el 3 sobre el 8. Mueve el 2 a la derecha, sube el 6. Mueve el 1 a la derecha, sube el 7. Sube el 9 y pon debajo el 11. Pon el 4 sobre el 13, baja el 7. Mueve el 1 y el 8 a la izquierda. Mueve el 10 a la izquierda, baja el 5. Pon el 3 sobre el 5, mueve el 2 a la derecha. Sube el 1 y el 8. Mueve el 9 a la derecha y sube el 11 pegado a la derecha. Sube el 4 arriba a la izquierda, pon el 13 debajo. Mueve el 7 al hueco abajo, coloca en su sitio el 13 y pon encima el 4. Baja el 11 y mueve el 9 a la izquierda. Sube el 4 y mueve el 10 a la izquierda. Mueve el 4 al lado del 10 y baja el 8. Baja el 4 y mueve el 2 a la izquierda. Pon el 3 al lado del 2. Sube el 5 y pon debajo el 4. Mueve el 10 y el 11 a la derecha. Baja el 9 y el 6. Mueve el 2 a la izquierda, sube el 1. Sube el 8 y el 11, mueve el 10 debajo del 11. Mueve el 4 a la izquierda, baja el 5. Pon el 3 en la esquina y mueve el 8 a la derecha. Baja el 1, mueve el 2 a la derecha. Sube el 6 y el 9. Pon el 10 debajo del 9 y el 12 debajo del 11. Pon el 4 junto al 13 y baja el 5 al hueco. Mueve el 11 a la derecha, sube el 12. Pon el 4 sobre el 13, mueve el 5 a la izquierda. Baja el 11, mueve el 12 a la derecha. Sube el 5, mueve el 13 a la derecha, pon al lado el 4. Baja el 1 y pon ahí el 5. Sube el 4 y debajo el 1. Mueve el 13 al lado del 1, pon debajo el 14. Pon la pieza de Luke en su sitio y encima el 11. Mueve el 13 y el 10 a la derecha. Pega el 14 a la pared izquierda, mueve el 7 a la derecha. Baja el 14, mueve el 7 a la izquierda. Baja el 5, sube el 4 al lado del 8. Mueve el 9 a la derecha. Sube el 7 y pégalo a la izquierda, sube el 14 y pon la pieza de Layton en su sitio.

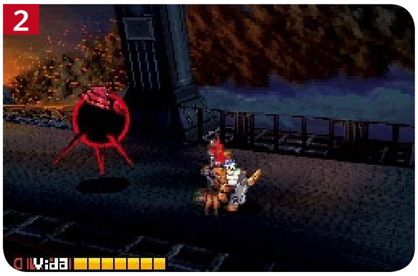
SALVA LAS ISLAS CELESTES

Solatorobo Red the Hunter

Ayudado por un robot, tú, Red the Hunter, deberás luchar como nunca en esta apasionante aventura de Rol.

PRÓLOGO

1


2


Has aterrizado en la nave **Hindenburg** y manejas a Red montado en su robot. Avanza **rompiendo las cajas** y completando los tutoriales, incluido el que te enseña a combatir. Cuando alcances la zona en la que te disparan desde otra nave, **agarra los cohetes que lanza** y devuélveselos **(1)**.Tras unos cuantos impactos desaparecerá. Sigue adelante y cuando llegues a la sala de maquinaria ve por el camino que asciende y **recoge los Anillos** (el dinero del juego). Baja por el ascensor y acaba con un malo más pesado y otros dos enemigos más. Sigue tu camino, bájate del robot y desciende por unas escaleras. Te toca combatir y, al no tener el robot, solo podrás aturdir al enemigo: **usa el aturdidor y salta** por encima para pasar. Sube la escalera y atraviesa la puerta para activar el botón del puente. Vuelve a tu robot y cruza el puente con él. En esta sala, pon una caja encima del interruptor rojo y podrás pasar por la puerta.

En la sala siguiente encontrarás la primera **zona de guardado**. Entra por la puerta y deja tu robot encima del interruptor, bájate y cruza la puerta que se ha abierto. Ahí encontrarás un **Medallón**, cógelo y disfruta del vídeo. Tras salir de la sala, te encontrarás con otro tipo de enemigo, unas extrañas **bolas negras**. Son un poco más complicadas, pero esquivando y atacando en el momento oportuno (como has hecho con los enemigos anteriores) no tendrás problemas. **(2)** Acaba con dos enemigos más y contempla el vídeo en el que encuentras a un chico...

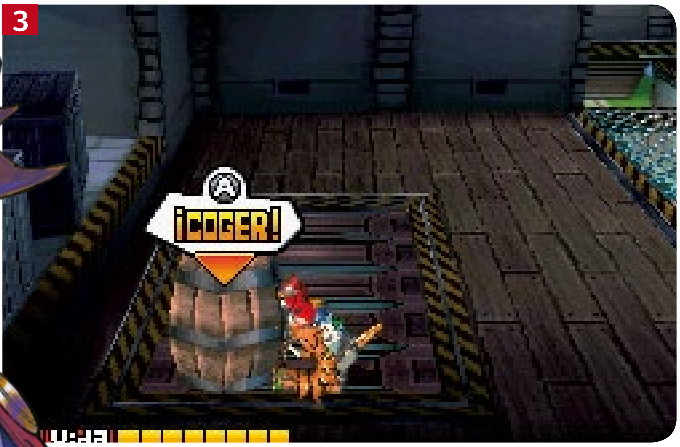
PARTE I

CAPÍTULO 1

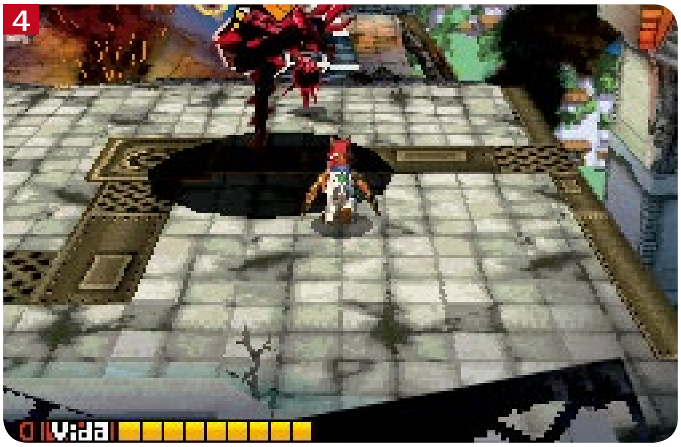
Un Contrato para ti

Elige el **Destino Airedale** para ir a ver a Québec: sólo debes seguir hacia adelante para encontrarle. Como no te recompensará (por los hechos acaecidos al final del prólogo) ve a la tienda de enfrente para conseguir misiones. Elige la primera misión y sigue el camino que te indica el mapa. Para **vencer a Suzette** esquiva su ataque y contraataca. Presiona rápido el botón para que no ataque mientras le estás levantando. Repite técnica hasta que caiga. Suzette te dará una **pieza para potenciar tu robot** y te contará como instalarla: hazlo y vuelve a la nave.

Después de hablar con el chico al que rescataste en el Hindenburg, Elh, saldrás de la nave. Vuelve a la tienda de las misiones. Las misiones



3



4

que tienen una estrella son las imprescindibles para avanzar en la historia. Por ahora coge la que de **3 puntos**. Ve a donde te indican y **busca los gatitos**. Las cajas y barriles donde se encuentran se mueven. Están los 3 en la misma sala. **(3)** Cuando los consigas subirá tu **rango de cazador**.

En la siguiente misión ve hacia el puerto mirando el mapa. Tendrás que luchar contra **tres robots consecutivos**. El primer robot es muy fácil: atácale como siempre y ganarás. Para el segundo contrincante necesitas realizar **dos combos de tres golpes**. Para ejecutar el combo coge al enemigo y, cuando lo lances hacia arriba, salta y agárralo en el aire para volverlo a tirar. Al último robot debes agarrarlo por detrás y usar ataques normales o combos. Al completar la misión subirás de rango y ya podrás acceder a la **misión de dos estrellas**. Ve a la zona residencial y habla con el primer personaje que encuentras. Limpia el almacén usando una de las cajas para alcanzar las otras. Luego coloca cada una en su sitio y listo.

5

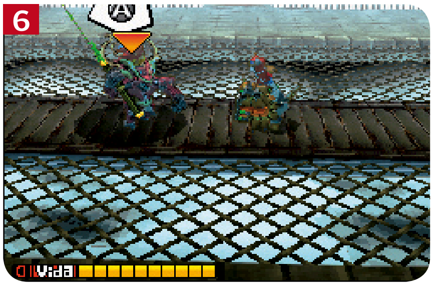
De repente, dos enemigos llamados **Sombrios** atacaran la aldea. Acaba con ellos y busca a su jefe. Levanta la roca que te corta el paso, sigue hacia delante y repite el proceso en la siguiente sala. Avanza hasta el jefe. **(4)** Para vencerlo coge a sus subordinados y lánzaselos, o agárrale directamente después de un ataque.

CAPÍTULO 2
¡El ataque de los Kurvaz!

Vuelve a la nave y ve a **Spinon**. Avanza hasta la tienda de misiones. Elige la única misión disponible, ve a la tienda de la izquierda, habla con el chico y vuelve al puerto. Baja a las alcantarillas (la entrada es la tapa del suelo) y avanza. Cuando llegues a la **sala inundada** baja del robot y gira la válvula. **(5)** Ya puedes pasar con el robot. Antes de seguir por el camino de abajo ve a por el cofre que hay a la izquierda. Te encontrarás con un enemigo fácil de derrotar. Coge el cofre que hay arriba a la derecha, y después sigue el camino de derecha.

Ahora te enfrentas con **el enemigo que tiene llave**. Utiliza los **ratones** para aturdirlo y cógelo para lanzarlo. Con paciencia lo derrotarás.

Sal por la derecha. Tras las conversaciones ve hacia el norte para coger la góndola y llegarás a la zona de **la esclusa**. Habla con el guarda para que la abra y vuelve a la zona donde hay tres caminos. Escoge el de la derecha. Sigue hacia adelante y, en la sala inundada, bájate del robot y avanza hasta la plataforma que hay en el agua. Sube las escaleras y ve todo el rato hacia la izquierda para llegar a la esclusa. Cuando la abras vuelve a por tu robot, ve hacia la derecha y sigue el camino. En la siguiente sala aparecen varios enemigos a los que debes vencer para entrar en el castillo. Llega el enfrentamiento contra **Calua (6)**: cógelo siempre por detrás y utiliza los combos con salto. Coge la piedra y apareceréis frente a la nave para iros a **Diamundo**, en las islas **Davren**.



6

CAPÍTULO 3
El Clan de los Paladines

Tu robot ha sido mejorado y ahora puede volar. Acaba con los malos que aparecen. Al final tendrás que ir volando a encargarte de **las naves desde las que los controlan**. Para ello coge los misiles y devuélveselos. Cuando acabes, un tipo misterioso te reta a una carrera. Gánale (usando los items que hay en el camino) y podrás competir en el **modo GP Robot Aéreo** desde el Menú Principal. Ya puedes viajar a Vizsla.

CAPÍTULO 4

Los temores de Elh

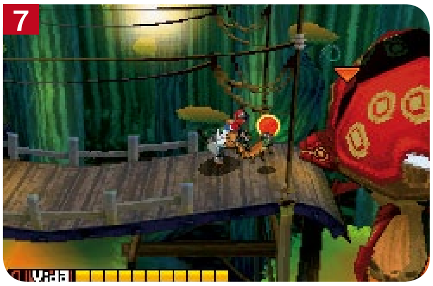
Debes conseguir **la concha de Escarabeja**. Acaba las dos misiones de nivel 4 de la tienda. Vuelve a la granja y ve por el camino de la derecha para coger una de **las bolas de miel**. **(7)** Vuelve a la entrada, ve por el camino de la derecha y **dale la bola de miel a la gran Mariseta**. Súbete a ella y te llevará a la zona de las **Escarabejas** (destellos en el suelo). Cuando tengas las siete vuelve hacia atrás, sal de la granja y ve a ver a **Diamundo** para que arregle la nave. Ahora podrás volar a **Shetland**.

CAPÍTULO 5

2 prisioneros

Para entrar en la ciudad debes **dejar el robot**. Sigue a los guardias y entra por la puerta. Después de un vídeo en el que te capturan aparecerás en una celda. Examina **la mesa de la celda** varias veces y encontrarás un alambre para abrir la puerta. Cuando salgas ve hacia la izquierda y baja por el ascensor. Ahora ve hacia la derecha y busca tu robot en los **contenedores de basura**. Súbete en él y **coge la barrena** que hay enfrente. **(8)** Úsala con las rocas y súbete en la vagoneta de la sala siguiente. Cuando llegues al final del recorrido te enfrentarás a unos adversarios: lanza a los pequeños contra el grande y listo. Sigue hacia el norte y **usa la barrena contra las rocas** para llegar a una sala donde hay otra **vagoneta**. Súbete y saldrás de la mina. Baja por dos contenedores y ve por el camino de madera para bajar por otro contenedor y seguir descendiendo. Usa la **nave** para escapar.

7



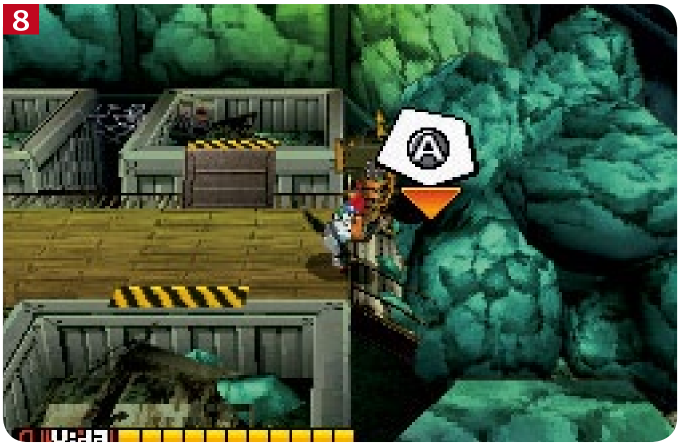
Cuando te estrelles ve hacia la izquierda y habla con los mineros. Coge **las tres cajas de explosivos** que hay y ponlas en el sitio que te indican. Al hablar con el supervisor las hará explotar y podrás seguir por ese camino. Llegarás a una sala en la que necesitas mantener apretado un interruptor. Ve hacia la izquierda y baja por el ascensor. Coge una caja y súbela en el ascensor para ponerla en el interruptor. Al entrar por la puerta te tendrás que enfrentar a **Gren**. **(9)** Esquiva sus ataques y justo después cógelo por la espalda. A medida que avanza el combate sus ataques mejoran, pero sigue esperando a que se quede inmóvil después de los ataques y le vencerás. Avanza por el camino de la derecha y saldrás por fin. Ve a la casa del alcalde y desbloquearás a la siguiente localización: **Royal Envy**.

CAPÍTULO 6

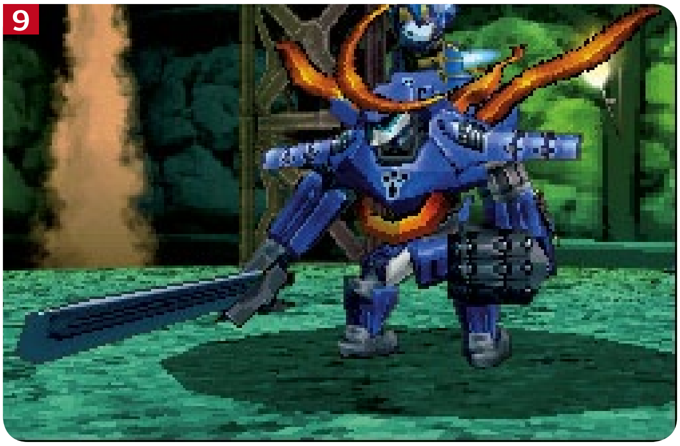
Una trampa fascinante

Nada más llegar a la **Royal Envy** te atacará una nave enemiga: ¡acaba con ella! Avanza por el castillo destruyendo a los malos hasta que alcances una sala con dos puertas. Sube las escaleras y entra por la puerta de arriba. Sigue subiendo y cruza la puerta de la izquierda. Baja las escaleras y ve hacia la izquierda para apretar un botón que hay en una pasarela comunicada con unas escaleras. Esto **accionará un puente**. Vuelve al principio de la sala y cruza el puente. En la siguiente avanza y derrota a los enemigos. Al llegar a una puerta verás una escalera al lado: sube por ella y entra por las puertas: en la primera hay **dos contraseñas** en la mesa y también la **Llave** de la sala de maquina-

8

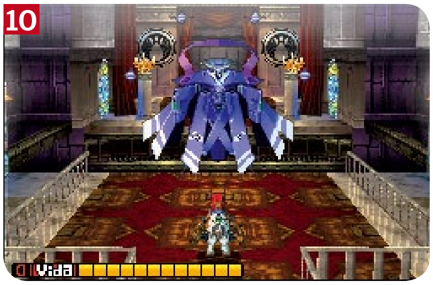


9



ria menor. Regresa al principio de la zona para ir a esta sala. Cuando llegues avanza hacia la izquierda para encontrar al hijo del alcalde, que se te escapa. Te toca deshacer el camino hasta **la sala de baile** (y acabar con los malos que se te cruzan). En una de las salas hay un **motor gigante**: destrúyelo. Al llegar a la sala de baile encontrarás al hijo del alcalde y tendrás que luchar contra **Opera y su robot**. **(10)** Para acabar con ella atrapa los discos que te lance y devuélveselos antes de que te exploten en las manos. Acabará cayendo.

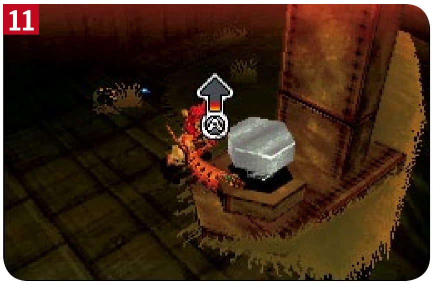
10



CAPÍTULO 7
Se abre la puerta

Elige ir a **Basset** y ve hacia la izquierda para llegar a la agencia de misiones. Acepta **la misión de rango 5** (si no tienes suficiente nivel busca misiones secundarias en las agencias de otras ciudades) y ve a donde te indica el mapa. Acoplarán a tu robot un **lanza-arpones** con el que podrás pescar. Sigue las instrucciones y cuando pesques el pez recibirás información sobre el santuario. Ve hacia el norte, entra al orfanato y ve hacia la derecha para salir al jardín donde tendrás que hablar con los huérfanos. Luego habla con la directora para conseguir la llave y ve a donde te indica el mapa. Ya dentro, ve a la derecha y llegarás a una sala en la que tienes que activar un puente: **agarra el tornillo** que hay al lado del chico. **(11)** Cruza el puente y sigue hacia la derecha. Por el camino te encontrarás con un enemigo: devuelve lo que te lance y, mientras está aturdido, **agárralo para dejarlo sin caparazón**. Atácale normalmente para acabar con él. En la siguiente sala, quitar otro tornillo para poder avanzar y llegar a la zona de pesca.

11

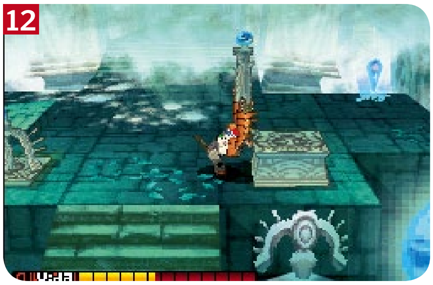


Para pescar al **cangrejo del santuario** debes hacer lo mismo que en la misión anterior. Entra en el santuario, coge la piedra... ¡y contempla el vídeo en el que te la quitan! Sube por el camino ascendente hasta la **Torre del Naufrago**, (cuidado con los enemigos y las piedras que caen). Cuando llegues arriba ve hacia la izquierda y **quita los tornillos** que sujetan el motor, así destruirás la nave. ¡Y disfruta de los vídeos!

CAPÍTULO 8
Traición en suelo sagrado

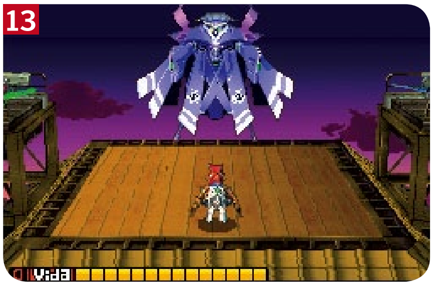
Tu nuevo destino es **Samoyede**. En la tienda de misiones coge la misión **"Ramo de Flores Blancas"**. Ve hacia la derecha para hablar con **la chica** del encargo y luego entra en el bosque (también a la derecha). En la primera sala tienes una **flor**: bájate del robot, cógela y ve a la siguiente sala. Hay **otra flor** a la derecha nada más entrar. Baja por la enredadera para coger **la tercera flor**. Sal del bosque y habla con la chica: te dará un **rosario** como recompensa. Ahora puedes entrar al **santuario**, coger la **estatua** y llevarla al bosque. Avanza hasta llegar a una zona donde la niebla te impide el paso. **Coloca la estatua en el pedestal** y la niebla desaparecerá. Desde la siguiente zona ve a la izquierda para coger otra estatua. Desde aquí, ve al norte y coloca la **estatua** en un nuevo **pedestal**. **(12)** Avanza hacia la zona este para coger la otra estatua y vuelve a llevarla a la zona de los dos pedestales. Después de un video deberás enfrentarte otra vez a **Beluga**. Se tirará a por ti o te lanzará misiles. Esquiva y ataca cuando veas que se para y suelta humo blanco. Cuando le debilites usará ataques más fuertes, pero la estrategia es la misma. Tras unos vídeos terminará este capitulo.

12



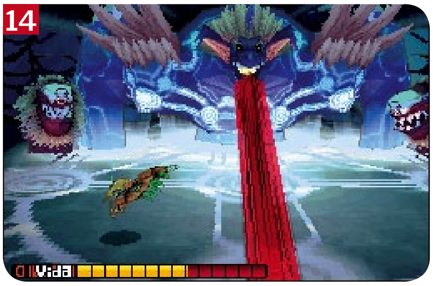
CAPÍTULO 9
Un héroe temerario

Entra por la escotilla de la nave **Golden Roar** y baja por el ascensor mientras esquivas llamaradas. En la siguiente sala, esquiva las nubes de vapor que salen del suelo y enfréntate a un **enemigo lanza-llamas**. Espera a que su llamarada se apague para cogerle. En la siguiente sala hay **dos interruptores amarillos**. A cada lado hay sendas salas con **un farolillo cada una**: derrota a los enemigos para cogerlos y colócalos en los interruptores. Cuando lo hagas aparecerán unas escaleras con unas sierras. Pasa con cuidado cuando te dejen espacio y acaba con los enemigos que te encuentres. Entra en la siguiente habitación y ve hacia la derecha. Para vencer al nuevo enemigo deberás ir a la derecha donde esta el **interruptor** y esperar a que se acerque. Salta sobre él y **quítale la lámpara verde** que lleva. Ahora puedes ir a por una lámpara verde de la sala anterior y colocarla en su sitio. Aparece un camino: síguelo para coger una lámpara roja. Déjala en la sala centra sobre la plataforma móvil. Luego encárgate del enemigo de la sala de la izquierda y se abrirá otro camino. Vuelve a la sala central y deja la caja que hay a la derecha, y también a tu robot, en la **pasarela**. Aprieta el interruptor y vuelve a la sala izquierda para ir por el camino hasta el fondo de la sala principal. Al bajar por las escaleras encontrarás todo lo que dejaste en la pasarela. Monta de nuevo en tu robot, coge la **lámpara roja** y pasa a la sala siguiente. A la izquierda hay **un tornillo** que tienes que quitar para que aparezca un puente hasta los enemigos. Encárgate de ellos y vuelve a por la lámpara. Colócala en el pedestal de la sala siguiente y vence a los enemigos que saldrán. En la siguiente sala vuelve a haber **sierras y lanzallamas**, esquívalos y sigue adelante para llegar a un ascensor que sube. Esquiva las llamaradas y llegarás a una sala con un enemigo que se cubre con unas barreras. Destrúyelas con las bolas que te lanza y después lánzaselas a él. **(13)** Así llegarás a la sala final para enfrentarte de nuevo a **Ópera**, subida en el **robot Tiamat**, y dos ayudantes. Esquiva los rayos que te lanza e intenta coger los misiles que dispara uno de los subordinados o, directamente, agarrar al otro, el de la espada, y lanzárselo.


13

EPÍLOGO
La solución definitiva

Apareces dentro de **Lares**. Avanza hacia adelante y verás una plataforma. Mientras vas en ella te atacarán enemigos facilones. Llegarás a una sala en la que hay **un bulbo** que te corta el camino. Baja del robot y atácale varias veces con **el aturdidor**. Al llegar a la bifurcación ve con Elh por el camino de la derecha. Te tocará otro tramo en una plataforma con enemigos y luego llegarás a un túnel con varias salas con más enemigos y bulbos que te cortan el camino (ya sabes: usa el aturdidor). Sigue avanzando hasta que encuentres a **Beluga**. Toca batallas y tú y tu robot os transformáis. **(14)** Para vencer devuelve **las bolas de energía** que te lanza. También puedes atacar a las dos cabezas que hay a los lados, pero al rato volverán a salir. Estas cabezas te lanzarán rayos que deberás evitar. Cuando lo derrotes sigue de frente y agarra las **compuertas defensivas** para abrirte paso. Destruye el **núcleo** y después, de unos videos ,terminará el Epílogo y saldrán los créditos. Vuelve a entrar en tu partida y veras una nueva introducción... La aventura continúa.


14

PARTE II

CAPÍTULO 1
Concierto en Blanco y Negro

Elige como destino **Pharaoh** y ve a la tienda de misiones. Las dos que hay son obligatorias y en ambas tienes que hablar con el interventor del metro, que te transportará a los lugares donde debes realizarlas. En la primera, arregla **las cinco máquinas.** En la segunda debes buscar un paquete en el tren superior. Resulta que es una bomba pero tú no tendrás que desactivarla... Al salir del metro aparecerán **Lares y Lemures** y dos chicos contra los que tienes que luchar. **Red se transforma** igual que en el combate final contra Beluga de la primera parte. Para ganar, esquiva los disparos de la chica de negro (no puedes cogerlos) y **agarra los disparos** del chico de blanco antes de que toquen el suelo y exploten. Devuélveselos hasta que los dos hagan una ataque que no podrás parar y te derroten. En los vídeos te explican qué ha pasado. Y aparecen dos nuevas misiones en **Pharaoh**, pero la trama sigue en **Golden Roar**.

CAPÍTULO 2
Fragmentos de Tiempo

Ve al **Golden Roar** y después de unos videos explicativos tendrás que hablar con **Merveille.** Así participarás en una simulación de prueba, que consiste en **proteger a Elh** de los bichos. La primera simulación real es luchar de nuevo contra **los chicos que te derrotaron**: lucha con las mismas técnicas que empleaste en el combate real. La segunda simulación trata de luchar contra varios enemigos. Los dos primeros no son complicados pero cuando avances más te tendrás que enfrentar contra **Béluga**. Además necesitarás derrotarlo tres veces. **(15)** La tercera y última prueba es simplemente ir hacia adelante y **saltar** de plataforma en plataforma hasta que llegues a donde está la directora de tu orfanato. Al terminar la simulación te explicarán cosas de tu pasado y terminará el capitulo.

15

CAPÍTULO 3

De tal palo tal astilla

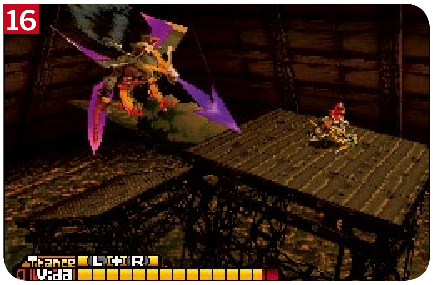
Tienes que ir a **Basset** y volver al orfanato. Allí jugarás al escondite con los huérfanos: se esconden tras las taquillas, estanterías o armarios. Cuando vuelvas a hablar con la directora, tendrás que buscar a otro huérfano en **la Nave Abandonada**, al lado de la zona donde tienes tu nave. Así que ve allí y sigue por el único camino posible. Cuando llegues al final encontrarás al chavalín y también a **Nero en un robot. (16)** Te enfrentarás a él con tu nuevo **Dahak MK.2**. Esta versión hace nuevos ataques si pulsas la tecla de dirección cuando lanzas a los enemigos. Nero enviará a unos esbirros y luego te enfrentarás a él. **Esquiva las flechas** que te lanza y cuando se claven en el suelo **devuélveselas**. Ten cuidado cuando se lance en picado contra ti, y poco a poco le vencerás. Al derrotarlo te explicarán para qué sirve la nueva **barra de Trance**. Pulsa L y R a la vez con la barra llena y cambiarás **la forma de tu robot**. Si mantienes pulsado el botón A, cargarás y dispararás una chispa. Además, ya puedes adquirir nuevos modelos del Dahak MK.2 en el taller de **Golden Roar**.

CAPÍTULO 4

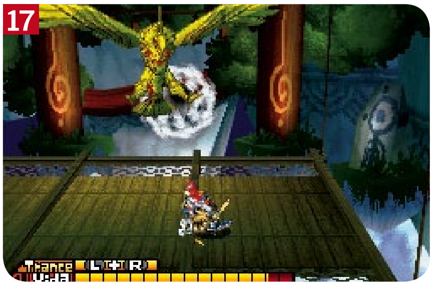
Objetivo: la Tierra

Siguiente destino, **Mou**. Habla con la gente de la zona para poder continuar hacia la derecha. Cuando llegues al **tótem**, coge el camino de la derecha. Habla con el anciano de la zona y, cuando se enfade, vuelve al puerto de la entrada. Ve a la tienda de misiones y **acepta la nueva misión de rango 6**, ya que es obligatoria. Ve a la casa que hay al lado y luego a la zona del tótem, pero ahora, desde allí, coge el camino de la izquierda. En el área de entrenamiento ve hacia el fondo y contesta al chico que **vas a entrenar** y que **Elh no es una chica**. Sigue hasta una zona con corrientes de aire ascendentes. Deja que te arrastren para llegar a las plataformas y sigue hacia la derecha hasta encontrar a un **chico levitando**. Habla con él y vuelve al **puente ventoso** (en el mapa verás que tiene un camino hacia el norte) para hablar con el otro chico que hay ahí. Éste elevará una plataforma por la que podrás pasar. En el siguiente puente no paran de caer **troncos con pinchos** que debes de esquivar. Pero no acaba aquí la cosa y debes evitar también los puños de **dos estatuas** y **una guadaña.** Al final del camino encontrarás a **Raisin**, el personaje al que debes entregar la carta. Como recompensa recibirás un talismán que debes enseñar a **Ozir**, el viejo que se enfadó cuando le hablaste. Cuando lo vea, sigue hacia el este por el único camino que hay. Tendrás que pasar por un puente con otra estatua que golpea, además del fuerte viento que dificulta el camino. **Examina la pintura** que hay en la pared de las siguientes salas y sigue hasta el final. Cuando te acerques al remolino saldrá un **monstruo** al que tienes que derrotar. **(17)** Devuélvele los **huevos** que te lanza y esquiva sus tornados. Así conseguirás una parte de la **Flauta Divina**.

16



17



CAPÍTULO 5

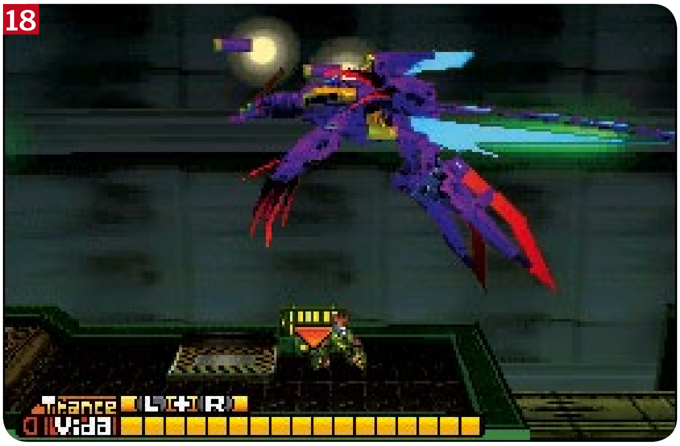
Amigos

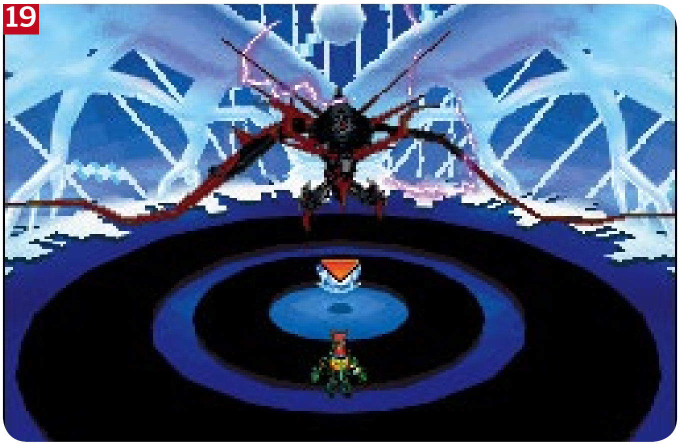
Ve a **Vizsla** y sigue al oeste hasta la casa del **burgomaestre.** En la agencia de misiones escoge la misión de **las Escarabejas** y vuelve a hablar con el burgomaestre. Dirígete al este, a la cueva donde te indica el mapa y, una vez dentro, a la izquierda a por una **bola de miel**. Cuando la tengas ve hacia la derecha y dásela a la **Mariseta** para que te lleve. Sigue al norte y dale la otra bola de miel que hay por el camino de la derecha a otra Mariseta que está al norte. Alcanzarás una zona donde tienes que **alimentar a una planta** lanzándole enemigos para pasar por detrás. Al subir te encontrarás con **el bicho** al que debes eliminar. Esquiva sus ataques y cógelo cuando se pare. Pronto escapará, ve hacia la izquierda para acabar la batalla. Cuando la termines aparecerás en **la casa del burgomaestre**: entra en la cueva que hay allí. Al entrar ve hacia la derecha esquivando **las emisiones de los hongos** hasta que llegues a una zona sin salida. Vuelve hacia atrás para hablar con el burgomaestre, sal de la casa y habla con **Dahmon**. Ve a la casa de **Frantz**, que está al este. Cuando hables con él, vuelve a la zona de la cueva sin salida. Allí encontrarás a la **Escarabeja** y te llevará a la zona del **remolino** donde te espera **el segundo guardián de la Flauta**. Te lanzará unas **flechas** que tienes que devolverle. Luego te **lanzará una de sus aletas**: esquiva y devuélvesela hasta que le veas caer.

CAPÍTULO 6

Mensaje de la Tierra

En **Sealyham** sigue hacia la izquierda. Habla con el personaje en la tienda y luego con el que está en frente. Ve a la agencia de misiones y coge **la misión del pescador**. Consiste en coger los peces de las tres plantas


18


19

y meterlos en el cubo. Hay varios peces volando cerca de cada planta. Habla con **Kouglof** para que te lleve hasta el remolino. Para encontrar el coral ve al suroeste: está cerca de una isla desde la que te atacan. Cuando lo tengas, aparecerá el ultimo **monstruo guardián de la Flauta Divina**, pero esta vez acertarás la pregunta y no lucharéis. Sin embargo, llegará **Blanck**. Esquiva sus flechas y devuélveselas. Evita sus **ondas expansivas** y ten cuidado cuando **se tire en picado** contra ti.

CAPÍTULO 7
Guardianes de estrellas

Toca ir a **la Tierra**. Ve hacia el frente y cuando veas **tres llaves** ponlas cada una en su lado. Sigue hasta otra sala en la que también debes colocar llaves. **Coge las de la anterior habitación** para poder ir por el camino de la derecha. Avanza hasta un ascensor. Cuando llegues a la siguiente planta verás otro: pasa de él y sigue hacia adelante. En esta sala también necesitas llaves. Primero ve por el camino de la derecha para conseguir la llave que, a su vez, abre el de la izquierda, que lleva a la puerta. Así llegarás a **Yurlungur**, el **Mirrirmina**. Después de la explicación ve al ascensor del que pasaste y móntate. En la sala de enfrente verás otro video, y te tocará luchar con un **sombrío**. Esquiva las bolas de energía y cuando se queden en el suelo **devuélveselas**. Es fácil. Sal de la sala y ve a las que están a la derecha y a la izquierda para luchar contra unos enemigos antes de conseguir los datos. Esquiva sus ataques y **cógelo por detrás** para que sea más sencillo. Cuando tengas los dos volverás al **Golden Roar**.

CAPÍTULO 8
Llamada de los colmillos

Vuela hasta **Pharaoh** para meterte en la misión. Coge **la barrena** y quita **los escombros** que veas. Habla con los personajes que encuentras para rescatarlos. Cuando termines, vuelve a por otra misión y ve a la **terminal de mantenimiento**. Allí, busca **un contenedor** y colócalo sobre **un interruptor** en una habitación de la derecha. Abrirás la puerta de la sala de los **explosivos**: cógelos y llévalos de vuelta. Después de unos videos, te enfrentarás contra **la fusión** de los robots de **Nero** y **Blanck**, **Cassandra Cross**. **(18)** Carga el cañón y dispara a los misiles y al robot.

CAPÍTULO 9
El silencio de los dragones

En **Lemures,** avanza acabando con los enemigos. En las salas en las que hay **ácido** usa las plataformas para pasar. Después de unas cuantas llegarás a una zona donde guardar y recuperar vida. Entra en la **sala del núcleo** y ve hasta el final, para anular su sistema de seguridad. Para ello coge las **bolas moradas y rojas** y devuélvelas al núcleo, pero **esquiva los rayos amarillos**. Cuando acabes con los cinco, saldrá el **auténtico núcleo**. Para acabar con él utiliza los enemigos que crea. Ten cuidado con **los agujeros negros** que produce en el suelo, sobre todo con el más grande, que crea en el centro cuando le queda poca vida. Para esquivarlo ve a las esquinas más alejadas e intenta escapar de su atracción con el doble salto hacia adelante.

EPÍLOGO

Elige **Tartaros** como último destino. Una vez dentro con tu **nuevo robot** avanza disparando y esquivando los ataques enemigos. Cuando llegues al centro te espera **Baion**. Utiliza el **disparo normal** para herirle y eliminar alguno de sus ataques. No pares de disparar y vencerás a su primera forma. Para la segunda coge las **piedras** que quedan en el suelo y lánzaselas. Esquiva los latigazos y los pozos de fuego. En la segunda parte de la lucha, coge rápidamente **una bola negra** antes de Baion la explote con los látigos. Así le levantarás y podrás hacerle un combo. **(19)** Después de tres combos le harás morder el polvo y podrás acceder al núcleo para desactivar a **Tartaros**... y, esta vez sí, salvar las Islas Celestes.

SUPER
MARIO™
3D LAND

6 GUÍAS COMPLETAS

PARA TUS JUEGOS FAVORITOS
de Wii, 3DS y DS
132 páginas

ZELDA
SKYWARD SWORD
INDICE
INTRODUCCIÓN
Guías
SUPER MARIO 3D LAND
MUNDO 1
CONSIGUE LAS 295 MONEDAS ESTRELLA
PERSONAJES
MARIO
LUIGI
PEACH
YOSHI
DAISY
WARIO
ESTELA
MARIO DE METAL
SHY GUY
FLORUGA
LAKITU
BOWSER
DONKEY KONG
TOAD
KOOPA
GUÍA DE PERSONAJES
Xenoblade Chronicles
LOS PROTAGONISTAS
CARACTERÍSTICAS
Artes
Árbol de poderes

The Legend of Zelda Skyward Sword

Guía Esencial para descubrir paso a paso la aventura más espectacular de Zelda.

Mario Kart 7

Los mejores consejos para recorrer todos los circuitos; tuning, modos ocultos y secretos de cada piloto.

El Profesor Layton y la Llamada del Espectro

Los 170 puzles más intrigantes de las aventuras del Profesor Layton, resueltos con todo lujo de detalles.

Super Mario 3D Land

Localización y claves para conseguir las 295 monedas estrella del juego, en primera y segunda vueltas.

Xenoblade Chronicles

Guía con las características y habilidades de todos los personajes, para conocerlos a fondo.

Solatorobo

Recorrido paso a paso por todas las misiones.

axel springer